MANAGERE DE IMAGINI ÎN TEST - GESTIONAREA FOTOGRAFIILOR DIGITALE

78
IUL/AUG '06 • 132 PAG • 7,5 LEI

XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

SOLUȚII DE RĂCIRE CONVENȚIONALE

INTEL ȘI AMD LA RĂCOARE



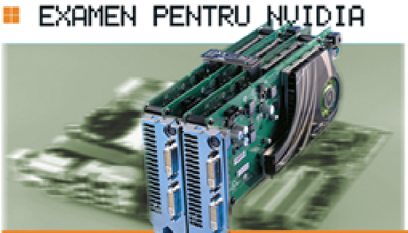
WINDOWS VISTA

APROAPE DE VERSIUNEA FINALĂ



QUAD SLI ÎN TEST

EXAMEN PENTRU NVIDIA



HITMAN: BLOOD MONEY

MOARTE CU BANI



SIMFONIA DIGITALĂ PLAYERE MP3

TEHNOLOGIE PENTRU URECHI SENSIBILE



UMFLĂ POTUL!
4 Olympus FE-120
OLYMPUS
MGT EDUCATIONAL

UMFLĂ POTUL!
8 ceasuri Adriatica din colecția Pilot
Adriatica Swiss watches

RON: RISE OF LEGENDS - HALF-LIFE 2: EPISODE ONE - BARROW HILL

ECHIPA

Redacția

Cristian Agatie **redactor-şef**
Ştefan Matei **redactor hardware**
Gabriel Mitran **redactor hardware**
Alex Răsuceanu **redactor hardware**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**
Dorian Prodan **redactor software**
Adrian Dorobăț **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuță **redactor jocuri**
Cosmin Aioniță **redactor jocuri**
Daniel Ion **editor CD/DVD**

Concept grafic

Ionuț Alexe **tehnoredactare**
Adela Puşcaşu **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro
Paula Niculae **coordonator vânzări**

CONTACT

Redacția

Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4-5
București 4
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informații CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producție

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4-5, sector 4
București 040037
Telefon: 021-331.11.33

ISSN

1582-2818

Publicație auditată BRAT
pe perioada iulie-decembrie 2005



Un imperiu la apogeu

Anunțul retragerii lui Bill Gates din poziția de Chief Software Architect la Microsoft, ca şi decizia acestuia de a renunța treptat la atribuțiile sale în cadrul companiei până în 2008 au picat pe neaşteptate la jumătatea lunii trecute. Momentul nu putea fi mai nepotrivit pentru Microsoft, ultimii ani aducând prea puțină inovație din partea companiei care a modelat lumea IT în ultimii 30 de ani, aceasta având de înfruntat şi o concurență din ce în ce mai puternică din partea Google şi a altor imperii online. În acelaşi timp, mai multe personalități importante au părăsit Microsoft în ultima vreme, fenomen care probabil se va accentua după plecarea din companie a lui Bill Gates.

La aceasta se adaugă şi eşecul înregistrat cu Vista, a cărui lansare a fost de mai multe ori amânată, fiind necesară renunțarea la câteva elemente cheie pentru a nu împinge în neprevăzut data de apariție a viitorului sistem de operare. Toate acestea într-un moment în care Microsoft se află într-o criză evidentă de identitate, având de înfruntat numeroase critici legate de securitatea produselor sale software. Aşteptările în cazul Vista sunt imense, acesta fiind obligat să aibă un impact cel puțin la fel de eclatant ca şi Windows 95 la vremea sa. Cu toate acestea, mulți analişti sunt de părere că Microsoft va trebui să-şi schimbe fundamental identitatea pentru a-şi asigura succesul în era Internetului. Modelul său de afaceri, bazat pe vânzarea de licențe, va trebui modificat semnificativ pentru a putea concura cu modelele mult mai flexibile de software on-demand, bazat pe subscripție.

Retragerea lui Bill Gates va face din ce în ce mai dificilă atragerea (dar mai ales păstrarea) de noi talente în Redmont, iar schimbarea climatului intern la Microsoft ar putea determina exodul unor specialişti-cheie către rivali ca Google, care încearcă să-şi întărească poziția în domeniul software. Aceasta va fi, de altfel, una dintre cele mai importante probleme cu care se va confrunta Microsoft în următorii ani, plecările din ultima vreme fiind doar începutul. În ciuda asigurărilor date de Bill Gates că retragerea sa nu înseamnă pensionarea, ci doar schimbarea priorităților, locul lăsat de acesta în cadrul companiei va fi greu de umplut.

Majoritatea companiilor trec în mod ciclic prin procese de restructurare. Mai devreme sau mai târziu, cu Bill Gates sau fără, Microsoft va avea de înfruntat o criză majoră. Îşi va folosi Bill Gates puterea pentru a restructura Microsoft într-un astfel de moment sau va prefera să urmărească totul de pe margine şi să se ocupe în continuare de acte caritabile? Va reuşi oare Bill Gates ceea ce Steve Jobs a făcut pentru Apple în ultimii ani? Sau este el doar unul dintre şoarecii care părăsesc corabia condamnată?

Cristian Agatie



IULIE-AUGUST

IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAŢII

JOCURI

Intel 965 Express

010 Intel a lansat un chipset care va forma baza platformelor Viiv şi va utiliza din ce în ce mai mult procesoarele Intel Core 2 Duo.



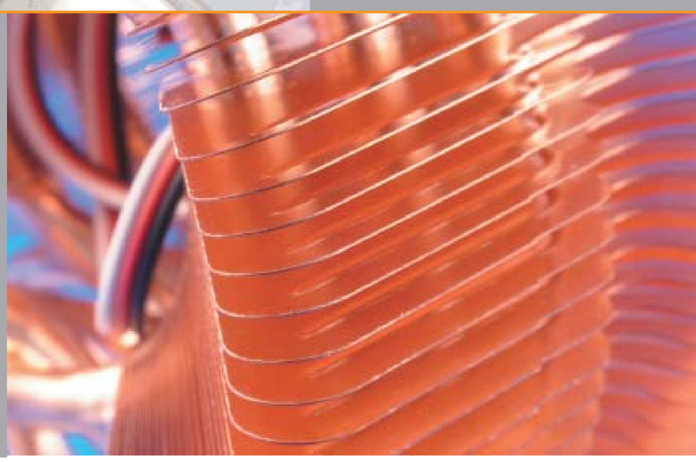


Simfonia digitală

036 Fie că este cu memorie flash sau cu harddisk, playerul MP3 a devenit acum o modă. Puţini sunt cei care nu au sau nu îşi doresc un astfel de muzicant de buzunar.

Soluţii de răcire

046 Iată că o dată cu venirea verii încep să apară şi problemele legate de răcirea componentelor din calculator şi, cum cel mai predispus la supraîncălzire este procesorul, am testat cele mai de seamă produse de răcire convenţionale pentru LGA775 şi Socket 939.





Windows Vista Beta 2

084 Aşteptările utilizatorilor legate de Windows Vista sunt foarte mari, după cinci ani lungi de la apariţia lui Windows XP Microsoft dându-şi toată silinţa să ne arate că nu ne-am făcut speranţe în van.

Rise of Nations: Rise of Legends

120 Chiar dacă nu aduce nimic revoluţionar ca mecanică de joc, Rise of Legends este, fără îndoială, cel mai bun RTS din ultima vreme.



IT express



Gabriel Mitran

Adio, dar rămâi cu mine!

Motivul este o enigmă, dar încă mai există unităţi de scriere/citire a dischetelor.

Este sau nu floppy disk-ul pe cale de dispariţie? În ultima perioadă, au apărut din ce în ce mai multe poveşti legate de moartea clinică a unităţilor de dischete. Există deja semne clare că venerabila dischetă trebuie să-şi facă ultimele plecăciuni şi să se retragă cu capul sus de pe piaţă.

Pentru aceia dintre voi care nu ştiu prea multe despre banala dischetă precizez că ea a fost inventată de către Alan Stugart, angajat al firmei IBM, şi are o istorie interesantă, ce se întinde pe o perioadă de 25 de ani. Apple a fost primul mare producător de calculatoare care a renunţat la unităţile de dischete şi a introdus pentru întâia dată un PC fără floppy disk în 1998, iar după o scurtă perioadă de timp acestea au fost eliminate în totalitate din toate sistemele sale. Toţi marii producători de notebook-uri şi sisteme desktop au luat măsuri similare şi au renunţat la unitatea de dischete acum câţiva ani. Spre exemplu, Dell a anunţat dispariţia floppy disk-ului din sistemele sale desktop la începutul anului 2003 deoarece a considerat că nu mai sunt necesare.

Nu pot să fiu în totalitate de acord cu aceşti mari producători pentru că, nu cu mult timp în urmă, un prieten foarte bun mi-a bătut disperat la uşă, având nevoie rapid de o imprimantă şi de... aţi ghicit, un floppy disk. Deşi unitatea e foarte veche, are peste cinci ani şi nu ştiu prin ce minune a reuşit să supravieţuiască celor două update-uri ale vremii, încă o mai folosesc ocazional pentru a încărca sistemul de operare Linux. Ştiu că există soluţii mai elegante, dar personal prefer această metodă. Nimeni nu îşi închipuia că banalul floppy disk va rezista o perioadă de timp atât de îndelungată, dar răspândirea reţelelor, a stick-urilor USB şi a altor soluţii de stocare portabile a fost principalul factor care a îndepărtat floppy disk-ul de inima utilizatorilor.

Deşi nu şi-a schimbat "înfăţişarea" pentru a face faţă cerinţelor vremii, banalele dischete au fost folosite în continuare. Şi pe bună dreptate, pentru că dischetele au oferit multe avantaje: sunt bootabile, relativ mici ca dimensiuni, încap perfect în buzunarul din spate al blugilor, cândva au fost ieftine, standardul folosit a rezistat peste 15 ani, deci au o răspândire mare, sunt foarte simplu de manevrat, astfel încât orice "căpcăun" este în stare să le folosească, şi sunt transparente în utilizare. Aşa cred că se explică longevitatea floppy disk-urilor.

Cu siguranţă există multe alte medii de stocare portabile care oferă unele din funcţionalităţile pe care le-am enumerat mai sus. Acestea au o capacitate de stocare sporită şi accesul la date este mult mai rapid, dar nici una dintre aceste soluţii nu înglobează atât de multe avantaje ca discheta. Nu are acum rost să ridic în slăvi un produs pe care l-am blestemat şi înjurat atât de mult în trecut. Printre cele cinci cutii de dischete rar găseam una care să funcţioneze perfect şi atunci când îţi era lumea mai dragă se strica.

Floppy disk-ul a fost o componentă-cheie pentru calculatoare mai bine de 20 de ani, până ce au devenit populare CD-urile şi o dată cu acestea a început uşor, dar sigur, declinul dischetelor. Putem să spunem adio floppy disk-urilor? Curios, dar în general s-a renunţat mai repede la unităţile CD-ROM şi CD-RW, acestea fiind înlocuite rapid de DVD-RW. Răspunsul la această întrebare este afirmativ, floppy disk-ul este pe cale de dispariţie şi putem renunţa la acest dispozitiv învechit. Asta dacă nu cumva doriţi să instalaţi un controller RAID sau aveţi nevoie de fabulosul ASR (Automatic System Recovery) al Windows XP, operaţiuni pe care nu le puteţi efectua decât cu ajutorul unei dischete şi al unei unităţi floppy disk. Deci rămâi cu noi, prieten vechi!

MSI recomandă Microsoft® Windows® XP Professional

intel Leap ahead™

MSI MEGABOOK

L720

17” la numai 2999 RON

TVA inclus. Preț recomandat pentru vânzarea în magazine.





Performanță mare și greutate mică

- Display 17” WXGA Glare
- Procesor Intel® Celeron® M 1.5GHz
- Sistem de operare Microsoft® Windows® XP HOME
- Placă video integrată (Intel Extreme Graphics GMA 900)
- 80 GB HDD
- DVD Dual, Dual Layer 8X
- 512MB DDR
- Gbit LAN / Intel 802.11b/g WLAN
- 4-in-1 Card Reader: SD/MMC/MS/MS-Pro
- Tastatură de mărime naturală + tastatură numerică
- Express Card*1
- 6 cell battery
- 3.1kg

Skin Media - www.skin.ro
Distribuitor oficial al notebook-urilor MSI

Specificațiile se pot schimba fără avizare prealabilă

MSI
www.msi.com.tw

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"...m-a deranjat «testul» pentru Accelero X1 şi X2, mă aşteptam la temperaturi, nu la procedura de montare."

MICROSOFT, ÎNCOTRO?

Decizia lui Bill Gates de a părăsi Microsoft, iniţiind un proces lent de tranziţie pentru transferul de putere până în 2008, a alimentat speculaţiile privind un iminent declin al companiei din Redmond. Editorialul din acest număr vă prezintă câteva ipoteze privind direcţia în care se îndreaptă Microsoft, dar pe noi ne interesează în primul rând părerile voastre. Vă aşteptăm scrisorile electronice pe această temă (pe adresa redactia@xtrempc.ro), cele mai interesante dintre acestea urmând să fie publicate în cadrul acestei rubrici.

>>> Despre libertatea de expresie >>>

De la: Răzvan Laichici
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Postul din topicul "Tzeapa 3D o nouă modă" (de pe forumul XtremPC - n.r.) îmi aduce prejudicii morale şi materiale, dacă aveţi dovezi concrete (cel care a scris aduce dovezi concrete) în sprijinul acelor afirmaţii, nu aş avea nimic împotrivă, în caz contrar vă rog să luaţi măsurile necesare pentru a şterge sau modifica acel post, altfel mă văd nevoit să mă îndrept cu o acţiune în instanţă împotriva dumneavoastră pentru a-mi recupera prejudiciile de ordin financiar.
Dacă veţi studia reglementările legale pentru acest domeniu, veţi constata că dumneavoastră, nefiind semnatarii articolului sau postului, nu sunteţi exoneraţi de răspunderea pentru cele găzduite de site-ul dumneavoastră, din momentul în care s-a făcut o plângere contra unor afirmaţii găzduite de dumneavoastră.

XtremPC: **Pentru început, trebuie precizat că forumul XtremPC este o comunitate independentă, pe care noi nu o controlăm. De altfel, rolul oricărui forum este acela de a permite libera exprimare a opiniilor, în limitele decenţei, desigur. În cazul semnalat de dumneavoastră, mai mulţi membri ai forumului şi-au povestit experienţele neplăcute pe care le-au avut, nu-i nimic ilegal în asta. Îmi place să cred că trăim totuşi într-o ţară liberă, în care fiecare îşi poate exprima opiniile sau împărtăşi experienţele fără teama de repercusiuni. Dacă doriţi să-i contraziceţi, o puteţi face fără probleme pe forumul nostru, în cadrul topicului respectiv. Noi nu obişnuim să cenzurăm posturile de pe forum, nici chiar atunci când acestea ne au pe noi ca ţintă.
Poate e momentul să învăţaţi din această experienţă şi să fiţi pe viitor mult mai explicit când mai faceţi oferte de genul celor reclamate pe forum.**

CU OCHII PE FORUM!

scorpion_amd13

Foarte interesant numărul 77! Nu am avut timp să-l citesc pe îndelete, dar m-au impresionat testul platformei AM2 şi articolul Core Duo vs X2. De asemenea, HOMM5 şi Rogue Trooper se remarcă, alături de E3 Live from L.A. În schimb, m-a deranjat "testul" pentru Accelero X1 şi X2, mă aşteptam la temperaturi, nu la procedura de montare.

XtremPC

Din păcate, credem că este vorba de o confuzie. Articolul respectiv nu era un test, ci prezenta, pentru cei interesaţi, procedura pas cu pas de înlocuire a sistemului de răcire al plăcii video cu unul mai performant, în cazul respectiv cu un Accelero de la Arctic Cooling. În aceste condiţii, e normal ca detaliile tehnice să aibă o pondere minimă. Totuşi, putem spune că montarea cooler-ului respectiv a permis scăderea temperaturii chip-ului grafic cu până la 10 grade Celsius în Full Load, în ambele cazuri (de la 79 la 69 de grade în cazul GeForce 7800GTX, respectiv de la 90 la 78.5 grade în cazul Radeon X1900XTX). Ca dezavantaj major am remarcat direcţionarea aerului fierbinte către placa de bază, contribuind la ridicarea temperaturii în carcasă. Sperăm ca aceste observaţii să vă ajute să vă faceţi o idee despre avantajele şi dezavantajele unei astfel de soluţii. Cât despre un test de soluţii de răcire, chiar în acest număr se găseşte unul de coolere de procesor, urmând ca în unul din numerele viitoare ale revistei să avem şi un test de soluţii de răcire pentru plăcile video.

Neon Biker

Felicitări pentru testul AM2! Păcat că nu aţi profitat de multiplicatorul deblocat al acelui FX-62 pentru a emula şi procesoare cu frecvenţa mai mică. Nu de alta, dar, din câte am văzut pe Net, controller-ul de memorie DDR2 este cam varză. Mai exact, performanţele lui depind mult de frecvenţa procesorului, iar la frecvenţe mai mici de 2.4GHz "reuşeşte" să ofere o lăţime de bandă chiar mai mică decât a procesoarelor 939 cu DDR-400, ce să mai vorbim de latenţe!

XtremPC

Platforma AM2 (şi în primul rând procesorul FX-62) a stat la dispoziţia noastră pentru o perioadă foarte scurtă de timp (testele s-au desfăşurat practic peste noapte). În aceste condiţii, ne-am concentrat pe testele la frecvenţa standard, precum şi pe cele de overclocking, pentru a ne face o idee despre flexibilitatea platformei şi despre utilitatea bogatului meniu al BIOS-ului. În ceea ce priveşte controller-ul de memorie, şi în cazul altor generaţii de procesoare, AMD a preferat lansarea în avans a unui model pe care apoi l-a perfecţionat în mai multe revizii la intervale scurte de timp. Fără doar şi poate, la fel va fi situaţia şi cu procesoarele AM2.

INTRĂ ÎN CONTACT!

Adresă:
Splaiul Unirii 74,
et. 4-5, Bucureşti 4

E-mail:
redactia@xtrempc.ro

Web:
www.xpc.ro

Telefon:
021-331.11.33
021-331.11.35

Fax:
021-310.10.55

Intel 965 Express

Un chipset care poate face diferenţa

Intel a lansat un chipset care va forma baza platformelor Viiv şi va utiliza din ce în ce mai mult procesoarele Intel Core 2 Duo.

În cadrul evenimentului de lansare de la COMPUTEX, Anand Chandrasekher, vice-preşedinte şi manager general al departamentului de marketing şi vânzări al Intel, a prezentat noul chipset Intel 965 Express. Cunoscut şi sub numele de Broadwater, acesta încorporează tehnologia de accesare rapidă a memoriei Intel Fast Memory Access care utilizează un hub de control al memoriei şi optimizează lăţimea de bandă.
Un alt mare avantaj oferit de Intel 965 Express este suportul pentru memoriile DDR2 tactate la 800MHz, deci accesul la fişiere va fi mai rapid, iar latenţa din partea întregului sistem se va diminua.

Tot în cadrul acestei conferinţe s-a vorbit şi despre un viitor chipset cu grafică integrată, numit G965 Express, ce urmează a fi lansat pe piaţă în aproximativ două luni. Acesta va beneficia de Intel Clear Video Technology, o nouă caracteristică ce ajută la îmbunătăţirea rulării conţinutului HD. Toată familia de chipset-uri 965 oferă sunet de calitate superioară prin Intel High Definition Audio şi reduc nivelul de zgomot generat de sistem prin Intel Quiet System Technology. Aceste chipset-uri vor sta şi la baza viitoarelor platforme Intel Viiv Technology şi Intel vPRO Technology ce urmează să utilizeze din ce în ce mai mult procesoare Intel Core 2 Duo.

Prin introducerea noului chipset şi a procesorului Intel Core 2 Extreme la 2.93GHz în luna iulie, Intel încearcă să-şi recâştige poziţia de lider pe piaţa procesoarelor.
Combinat cu un procesor Intel Core 2 Duo, chipset-ul Intel 965 Express va aduce multe avantaje, pe lângă performanţele îmbunătăţite fiind aşteptat şi un consum mai mic de energie.

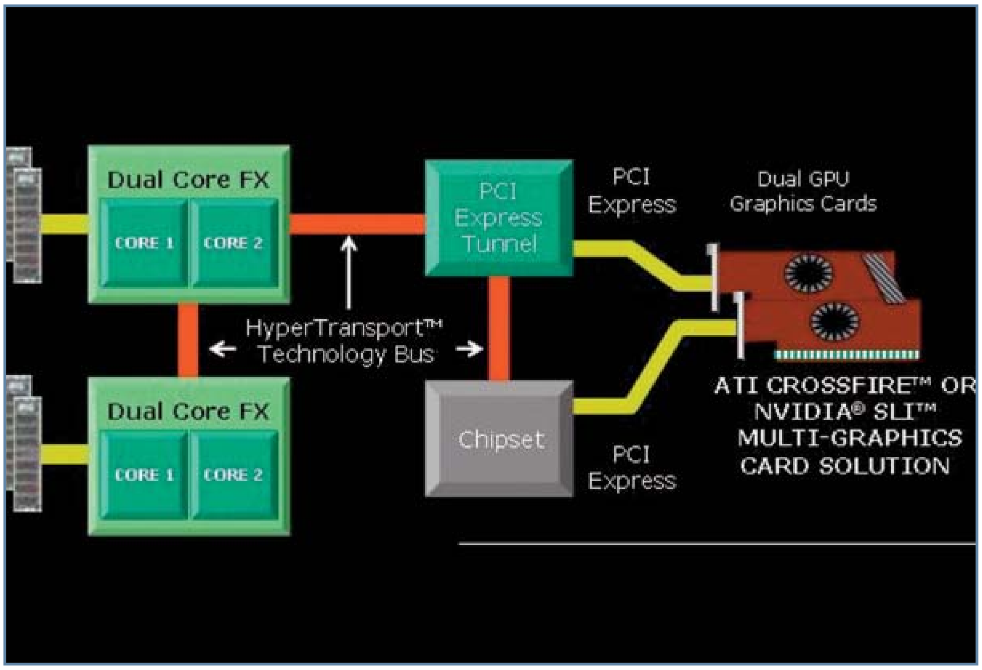


Advanced Micro Devices Inc.

AMD cu tracţiune integrală

La scurt timp după prezentarea specificaţiilor Live!, AMD a anunţat într-un comunicat de presă detaliile unei noi platforme multisocket, multi-CPU.

AMD a anunţat în cadrul evenimentului AMD Technology Analyst Day că doreşte dezvoltarea unei noi platforme, destinată exclusiv utilizatorilor pretenţioşi. Aceasta a primit denumirea generică de 4x4 şi urmează să fie construită în jurul a două procesoare AM2 dual core. Conform oficialilor AMD, noua platformă va fi o adevărată inovaţie tehnologică. Pe fiecare din cele două socket-uri AM2 se va putea monta un procesor AMD Athlon64 X2, iar socket-urile vor fi conectate între ele folosind o arhitectură botezată Direct Connect, ce asigură un canal dedicat pentru procesoare către memoria sistemului şi către celălalt procesor. În consecinţă, datorită arhitecturii Direct Connect, fiecare procesor va putea accesa memoria dedicată a celuilalt procesor, oferind un spor incredibil de performanţă faţă de platformele multisocket actuale.



În cazul platformei "offroad", virtualizarea nu va fi dată nici ea uitării. Similară cu Virtualization Technology de la Intel, Pacifica va permite maşinilor virtuale să acceseze direct procesorul. Patrik Moorhead, vicepreşedinte al diviziei de marketing a AMD, a ţinut să precizeze că soluţia de răcire ce urmează a fi utilizată este unică şi revoluţionară.

Motivele pentru care AMD a pus bazele unei asemenea platforme multisocket, multi-CPU sunt strâns legate de iniţiativa producătorilor de software, care încep să folosească şi să adauge în aplicaţiile create thread-uri şi stream-uri de cod ce pot fi divizate şi procesate separat de procesoare individuale. Jocuri precum Battlefield 2 şi NCsoft's City of Villains utilizează deja astfel de segmente de cod, iar după E3-ul de la Los Angeles s-a dovedit că din ce în ce mai multe jocuri vor beneficia de o astfel de tehnologie.

AMD nu a specificat însă dacă platforma 4x4 va fi compatibilă cu quad core-urile K8L, ce sunt aşteptate în 2007, dar a menţionat că aceasta va putea fi motorizată de procesoare Brisbane. Se doreşte ca în anul 2008 să se lanseze versiuni îmbunătăţite numită 4x4++, care se va baza pe procesoarele quad core şi memorii de tip DDR3.

Novint Falcon

Un alt fel de mouse

Novint încearcă să redefinească modul în care un utilizator interacţionează cu mediul virtual.Ţinta acestui produs este crearea unei experienţe virtuale cât mai reale.



În cadrul expoziţiei E3 de la Los Angeles, dominată în mare parte de pasionaţii jocurilor pe calculator, Novint a prezentat un produs revoluţionar care ştie să interacţioneze "fizic" cu mediul virtual. Deşi a fost gândit ca un gamepad, Novint Falcon îşi poate dovedi funcţionalitatea şi în alte domenii, precum cel medical sau CAD. În prezent, interacţiunea cu mediul unui joc se reduce la vibraţii simpliste din partea consolei de joc, dar toate acestea se vor schimba. Experienţa oferită de Novint Falcon este uimitoare, cel puţin aşa au precizat cei care au fost destul de norocoşi pentru a încerca noul produs.



Novint Falcon este practic un dispozitiv cu un aspect futuristic, care are trei braţe articulate ataşate unui modul de prindere în mijloc. Prin aplicarea unei forţe de rezistenţă fiecărui braţ în parte, se pot simula diverse tipuri de activităţi virtuale. De la simpla atingere a unui obiect 3D şi simţul efectiv al texturii obiectului în cauză până la practicarea de snowboard, baschet sau golf. Utilizatorul mişcă "mânerul" din capătul celor trei braţe articulate asemenea unui mouse. Software-ul dezvoltat special foloseşte un algoritm de mare precizie pentru a permite utilizatorului să aibă o experienţă cât mai reală.

În cadrul demonstraţiei a fost plasată în centrul ecranului o minge care avea aplicate diferite texturi. De asemenea, s-au mai încercat efectuarea unei anestezii generale pe un pacient virtual, dar şi tratarea unei carii. Un medic de profesie a specificat că experienţa oferită în aceste două cazuri este cât se poate de reală. Partea centrală cu care utilizatorul interacţionează poate fi schimbată foarte uşor, astfel încât în cazul jocurilor de acţiune se poate folosi un mâner de armă.

Lansarea oficială a acestui dispozitiv se va face în 2007, iar producătorul a promis că acesta nu va depăşi suma de 100 de dolari.



Samsung SPH-B3200

Telefon multimedia cu accelerare full 3D

Competitor de seamă pentru N-Gage de la Nokia, dar şi pentru produsele Sony şi Nintendo, acesta este ultimul model de telefon mobil semnat Samsung.

Piaţa asiatică este cea mai activă din punctul de vedere al inovaţiilor tehnologice. Terminalul SPH-B3200, lansat în Coreea la începutul lunii trecute, dispune de funcţii foarte interesante şi dorite de orice împătimit al jocurilor pe calculator. Accelerarea full 3D şi tunerul DMB (Digital Media Broadcast) sunt crema acestui model. SPH-B3200 este un telefon multimedia ce va putea rula jocuri full 3D, producătorul său fiind Samsung. Pentru a nu vă face mari speranţe voi preciza de la bun început că preţul său a fost stabilit la valoarea de 631$.



Jocurile 3D vor putea fi rulate fără nici un fel de problemă datorită chip-ului grafic încorporat, ce poate procesa până la trei milioane de poligoane pe secundă. Jocurile sunt asemănătoare din punct de vedere grafic cu cele de pe PC, iar pentru a îmbunătăţi feeling-ul jocurilor SPH-B3200 vibrează asemenea gamepad-ului pentru Playstation. Controlul este clar îmbunătăţit de tasta de navigare în opt direcţii şi de cele cinci taste speciale. Suportul pentru Satelite DMB va permite vizionarea live a emisiunilor TV.

Samsung SPH-B3200 dispune de un ecran TFT de 2.2 inch cu o rezoluţie de 240x320 pixeli şi poate reda 262.144 de culori. Camera foto integrată imortalizează imagini la o rezoluţie de 2 megapixeli şi permite înregistrarea de material video în format MPEG-4. Memoria internă de 80MB poate fi extinsă prin intermediul unui card de memorie MicroSD.

Posturile TV recepţionate prin DMB, dar şi jocurile rulate pot fi afişate pe orice televizor prin intermediul ieşirii TV-Out. La orice consolă portabilă plăcerea jocului în reţea nu poate fi neglijată, astfel că producătorii au oferit posibilitatea conectării prin Bluetooth cu alte modele similare.

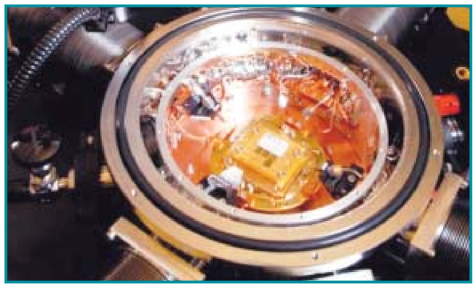


Georgia Institute of Technology

Chip din SiGe tactat la 500GHz

Dezvoltarea chip-urilor bazate pe silicon-germaniu va permite atingerea barierei de 1THz

IBM a demonstrat că limita circuitelor integrate bazate pe silicon-germaniu este departe de a fi atinsă. Împreună cu Institutul de Tehnologie din Georgia, IBM a anunțat că a reușit să producă un chip ce funcționează la incredibila frecvență de 500GHz (GigaHertz). Această frecvență a fost atinsă în condiții speciale: procesorul a fost răcit cu heliu lichid, temperatura acestuia fiind coborâtă până la -268.3 grade Celsius. La temperatura camerei (23 grade Celsius) chip-ul funcționează la frecvența de lucru de numai 350GHz. Aceste două valori sunt cu două ordine de mărime peste frecvențele de operare ale procesoarelor din PC-urile actuale. Deși este doar un prototip, procesorul dezvoltat de IBM și Georgia Technology constituie un experiment reușit, menit să exploreze posibilitățile tehnologiei bazate pe silicon-germaniu. Chipurile din SiGe sunt asemănătoare cu cele din siliciu, dar acestea conțin germaniu pentru a îmbunătăți performanțele și pentru a reduce consumul de energie.



Anunțul făcut de IBM ar putea duce la noi căi, mai eficiente, de fabricare a chip-urilor. Deoarece rulează la viteze extrem de ridicate, aceste chipuri și-ar putea găsi întrebuințarea în sistemele de comunicații sau în domenii ce au ca scop explorarea spațiului cosmic. Încă nu a fost stabilită o dată de lansare a acestor circuite, dar se pare că vor revoluționa modul în care folosim un PC sau un telefon mobil. Cercetătorii au ținut să precizeze că acesta este doar un experiment, dezvoltarea ulterioară a acestui chip putând permite atingerea frecvenței de 1THz.

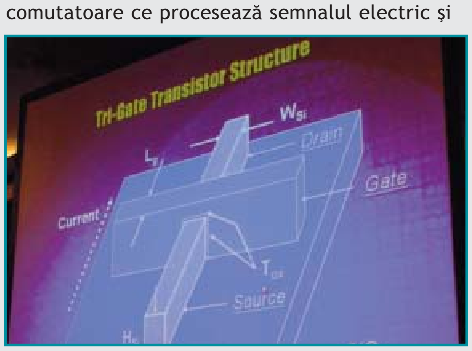
Intel Corporation

Tranzistori 3D

O dată cu trecerea către procesul de fabricație pe 32nm, Intel va migra către tranzistorul tri-gate dezvoltat chiar în această perioadă.

Printr-un comunicat de presă, Intel Corp. a anunțat faptul că inginerii ai companiei au reușit dezvoltarea tranzistorului tri-gate, care poate atinge performanțe mai mari cu un consum energetic mai eficient, comparativ cu tranzistorul tradițional. Această realizare oferă o nouă perspectivă asupra tranzistorilor cu design 3D pe care Intel ar trebui să-i implementeze pentru a menține ritmul "impus" de legea lui Moore.

Tranzistorii sunt structuri microscopice pe bază de siliciu, care acționează asemeni unor comutatoare ce procesează semnalul electric și sunt componente fundamentale ale chip-urilor pe bază de semiconductori. În afară de faptul că operează mai eficient la dimensiuni de ordinul nanometrilor, tranzistorii tri-gate funcționează mai rapid, oferind un flux de curent cu 20% mai mare decât în cazul designului bidimensional la o mărime comparabilă a porții tranzistorului. În cazul tranzistorului clasic, semnalul electric circulă ca pe o autostradă cu sens unic. Tranzistorul cu trei porți presupune o nouă structură 3D, care permite semnalului electric să fie transmis de-a lungul suprafeței tranzistorului, dar și de-a lungul unor pereți verticali.



Dezvoltarea tranzistorului tri-gate le va permite producătorilor să construiască chip-uri cu tranzistori de dimensiuni din ce în ce mai mici, care pot atinge performanțe mai mari și care au un consum mai mic de energie. Intel a indicat că această tehnologie va fi gata pentru producția de masă în anii ce vor urma, atunci când va dori să treacă la procesul de fabricație pe 32nm și 22nm.

ATI Technologies

GPU care ştie să "vorbească"

ATI a demonstrat la Londra că procesorul grafic al unui Radeon X1300 poate include şi funcţii privind generarea efectelor sonore.





ATI a demonstrat că unitățile de procesare grafice (GPUs) pot controla și efecte audio. Inițiativa luată de marele producător de chip-uri grafice pare promițătoare și poate oferi o serie de avantaje, dar este foarte puțin probabil să avem parte în viitorul apropiat de o asemenea tehnologie.

La evenimentul ce s-a desfășurat la Londra, ATI a prezentat un demo al SDK-ului (Software Development Kit) ce descrie modul în care procesorul grafic al unui Radeon din seria X1300 ar putea include și funcții privind generarea efectelor sonore. În cadrul demonstrației, nu foarte convingătoare după spusele celor prezenți, a fost prezentat un egalizator simplist, care nu necesită multă putere sau funcționalități din partea procesorului grafic.

Acesta este un pas înainte făcut de tehnologie în general. Teoretic vorbind, capabilitățile audio oferite de un GPU vor permite unei plăci video multiplexarea semnalului audio pentru a putea fi trimis ulterior către ieșirile HDMI sau DisplayPort. Însă, pe de altă parte, toate plăcile de bază actuale sunt echipate în mod standard cu un modul audio, mai mult sau mai puțin performant, ceea ce înseamnă că nu prea mai este nevoie de un GPU cu capabilități audio. Totuși, în anumite jocuri, unde grafica, fizica și partea audio sunt strâns legate, calcularea efectelor de către un singur procesor poate prezenta un mare avantaj.

ATI nu a dezvăluit când va lansa acest tip de GPU, dar, din punctul de vedere al multor experți, următorul pas în dezvoltarea sa ar putea necesita fonduri materiale impresionante.

Solo Computer

PC-uri supereconomice

Un panou solar de 10W este suficient pentru a alimenta un PC care consumă nici mai mult, nici mai puţin de 8.5W.

Solo Computer este probabil cel mai economic calculator al momentului și a fost creat de către fundația nigeriană Fantsuam. Nici una din componentele sale nu este mecanică și nu se află în mișcare. În comparație cu un PC actual ce are nevoie de o sursă de minimum 350W pentru a putea porni, cei doar 8.5W utilizați de Solo Computer pentru a funcționa reprezintă o valoare incredibil de mică. Solo este în esență un calculator transportabil (dar nu și portabil), ce necesită un consum foarte redus de energie, putând fi alimentat de la diverse surse externe de energie, precum acumulatorul unui autovehicul sau un panou solar de 10W.



În locul clasicului harddisk, ca mediu de stocare a datelor, s-a optat pentru 1GB de memorie flash, Solo devenind astfel și unul din primele computere care înlocuiesc HDD-ul cu memoria flash. Ca procesor s-a optat pentru un ARM-7500, ce are un consum redus de energie. Placa video este inexistentă, iar ecranul color a fost înlocuit cu un monitor LCD cu diagonala de 14.1 inch, ce suportă o rezoluție maximă de 1024x768. Opțional se poate alege un ecran LCD sensibil la atingere. Memoria RAM poate atinge valoarea maximă de 16MB, tastatura este miniaturală și are 83 de taste, iar aplicațiile software sunt livrate gratuit. Consumul redus de energie îl face ideal pentru a fi folosit în zone izolate unde nu există energie electrică. Sistemul de operare RISCOS 4.03 este scris pe o memorie ROM de 4MB, iar aplicațiile pe o memorie Flash RAM, restul de spațiu rămas liber fiind folosit ca spațiu de lucru. În funcție de necesități și modul de utilizare, Solo Computer poate fi livrat în diferite configurații.



Fantsuam speră ca după finalizarea acestui proiect să aducă tehnologia mai aproape de populația țărilor sărace, să stimuleze transferul de informații și să îmbunătățească comunicațiile în această parte a lumii. Personalul medical din clinicile situate în zonele izolate ar putea avea acces la diagnosticele pacienților folosind e-mail-ul ca mod de comunicație. Pe moment însă, prețul destul de piperat (1000$) împiedică folosirea lui Solo Computer în acest scop.

Parvis Zypad WL 1000

PC-ul de la încheietura mâinii

Zypad WL 100 este un PC flexibil care îi dă utilizatorului posibilitatea de a avea acces direct la facilităţile oferite de un PC obişnuit.

Parvus a prezentat, în cadrul conferinţei internaţionale Armed Forces Communication Electronics Association 2006 ce s-a ţinut la Washington, noul Zypad WL 1000, un computer wireless care se poartă la încheietura mâinii. Acesta este un produs multifuncţional ce îşi poate găsi aplicaţii în diverse domenii precum securitate, întreţinere, logistică, transport şi chiar în aplicaţii militare. Împreună cu receptorul GPS poate fi considerat un instrument foarte util în cazuri de urgenţă pentru căutarea şi salvarea persoanelor accidentate şi pentru acordarea primului ajutor.

WL 1000 integrează şi facilităţi găsite în mod normal pe calculatoarele desktop. Designul inovator asigură o distribuţie foarte bună a greutăţii şi un confort sporit chiar dacă este purtat peste îmbrăcăminte.

Unitatea portabilă poate fi configurată pentru a accesa de la distanţă orice sistem-gazdă, ce este la rândul său conectat la o reţea ethernet sau wireless. Sistemul de operare instalat este fie un Linux bazat pe kernelul 2.6, fie un Windows CE. Sistemul de detecţie şi recunoaştere a înclinării individului se bazează pe un accelerometru şi poate determina dacă utilizatorul este în repaus şi/sau la pământ, iar în cazul în care nu există nici un fel de activitate pentru o anumită perioadă de timp WL 1000 trimite automat un semnal SOS. WL 1000 mai este dotat cu un sistem inteligent de economisire a energiei, astfel încât atunci când mâna este lăsată în jos PC-ul intră în stand by. Durata de viaţă a acumulatorului este de opt ore de funcţionare continuă. Ecranul sensibil la atingere are o diagonală de 3.5 inch, iar contrastul său se reglează automat în funcţie de lumina din mediul ambiant. Dintre dotările computerului-brăţară mai amintim modulul Bluetooth, cel Wi-Fi 802.11 b/g, difuzoarele stereo, tastatura iluminată şi un stylus.



Dalsa Semiconductor

CCD de 100MP

Dalsa a creat cel mai puternic senzor CCD. Acesta are o rezoluţie de peste 100 megapixeli şi a fost livrat de curând clientului.

Dalsa, un producător de semiconductoare, a anunţat de curând că a reuşit producerea unui senzor de imagine foarte puternic. Spre dezamăgirea unora, senzorul CCD nu va ajunge niciodată într-o cameră foto digitală, pentru că este destinat domeniului ştiinţific.



Primul CCD care a reuşit să spargă bariera celor 100 de milioane de pixeli este un chip a cărui diagonală măsoară nu mai puţin de 10 centimetri şi care poate surprinde în total 111 milioane pixeli. Rezoluţia maximă a unei fotografii este de 10560x10560 pixeli. Producătorul a reuşit crearea unui astfel de senzor după un proiect STA (Semiconductor Technology Associates) pentru Departamentul de Astronomie al Observatorului Naval American. CCD-ul va ajuta la determinarea mult mai precisă a poziţiei stelelor, a obiectelor din sistemul solar şi va ajuta la stabilirea sistemelor cosmice de referinţă.

Dalsa este o companie cunoscută în lumea fotografiei, senzorii de imagine produşi de aceasta fiind integraţi în mai multe aparate profesionale şi în alte sisteme modulare unde a fost nevoie de CCD-uri de foarte bună calitate.

Preşedintele Dalsa Semiconductor, Ralf Brooks, a declarat că este extrem de mulţumit că Dalsa a reuşit să-i ofere clientului său înainte de termen, cel mai puternic senzor CCD.

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

HP Snapshot - test drive cu HP R927

Încadrată într-un peisaj mirific, la doar câţiva kilometri de Castelul Bran, staţiunea Moeciu a fost aleasă de HP România pentru lansarea modelului de vârf al gamei sale de camere foto, şi anume R927.

Zona oferă cele mai frumoase pretexte pentru folosirea unei camere foto digitale, iar alegerea momentului nu putea fi mai bună, muntele oferind, la sfârşitul lunii mai, unul dintre cele mai pitoreşti peisaje de primăvară. Desigur, organizatorii au avut grijă să condimenteze evenimentul cu diverse momente inedite, astfel că testele au avut un profund caracter ludic. Am fost încântaţi de ecranul LCD generos, de 3", neobişnuit de mare pentru o cameră compactă, dar şi de facilităţile puse la dispoziţia utilizatorului, menite să-l ajute atât înaintea sau în timpul efectuării fotografiei (mă refer la tehnologia Adaptive Lighting sau la posibilitatea efectuării de fotografii panoramice), cât şi ulterior, la procesarea finală (eliminarea efectului de ochi roşii, editarea fotografiilor şi aplicarea de efecte speciale direct în cameră, fără să necesite folosirea unui soft de editare foto sau a calculatorului).

Cu siguranţă, doamnele vor aprecia funcţia de "subţiere" a siluetei persoanelor din fotografie. Motivaţi de atmosfera de competiţie creată, dar şi de caracteristicile lui R927, care transformă şi cel mai apatic pensionar într-un pasionat de fotografie, am ignorat ploaia torenţială şi am umplut până la refuz cardurile de memorie din dotare cu momente pe care le-am considerat memorabile. Momente pe care ni le vom reaminti întotdeauna cu plăcere, graţie fotografiilor excelente realizate.



www.hp.ro

Logitech încurajează arta

În cadrul Photo Image Communicator, un eveniment ce combină înalta tehnologie, fotografia şi designul vestimentar, Logitech a avut o prezenţă inedită, menită să sublinieze preocuparea pentru designul produselor sale.



Spaţiul Logitech din cadrul evenimentului a cuprins fotografii realizate de cunoscutul fotograf Cosmin Gogu folosind o cameră Web, iniţiativă unică în România. Pentru a sublinia legătura dintre fashion şi tehnologie, fotografiile au avut-o ca subiect pe Sorina Topceanu, fotomodel. "Pentru Logitech, designul este un element care ţine de cultura companiei, este o pasiune adânc sădită la nivelul întregii companii pentru realizarea de produse care arată bine şi depăşesc aşteptările clienţilor noştri", a declarat Guerrino De Luca, preşedinte şi CEO al Logitech. De altfel, trei produse Logitech – setul de căşti wireless pentru iPod, webcam-ul QuickCam Fusion şi MX610 Laser Cordless Mouse - au obţinut anul trecut prestigiosul Good Design Award 2005, oferit de Industrial Design Promotion Organization din Japonia. În ultimii trei ani, Logitech a obţinut nouă premii Good Design.



www.logitech.com

Reichle&De-Massari, în România



Elegantul și discretul Palat Mogoșoaia a fost locul deschiderii filialei din România a companiei Reichle&De-Massari. Fondată în 1964, compania elvețiană a devenit astăzi, prin politica independentă și axată pe livrarea doar de produse de înaltă calitate și relațiile strânse cu clienții, unul dintre cei mai cunoscuți furnizori de echipamente pentru infrastructuri de cupru și fibră optică, soluțiile adresându-se tuturor categoriilor de utilizatori, de la cei casnici până la marii transportatori de date.

În cadrul prezentării companiei, susținută de Roland Kohler, vicepreședintele diviziei elvețiene de soluții pentru transportatorii de date, Stefan J. Krumböck, manager al diviziei austriece, și Cristina Deac, office managerul filialei din România, s-a făcut o prezentare generală a firmei, punându-se accent pe punctele importante ale dezvoltării și politicii R&M. Furnizând soluții atât pe infrastructuri de cupru, adică soluții Twisted, Untwisted și Powerline, cât și pe fibră optică, indiferent dacă sunt bazate pe sticlă sau plastic, produsele R&M se adresează celor care pun accent pe calitate și fiabilitate. Vorbitorii au explicat necesitățile crescute de lățime de bandă determinate de creșterea și modificarea tipului de transfer de date și a modului prin care R&M se adresează celor care doresc să evite soluțiile ieftine, dar puțin fiabile și să adere la politica companiei de oferire a fiabilității pe termen lung și foarte lung. Filiala din România va fi, alături de sediul din Sofia, centrul zonal pentru regiunea balcanică și se va ocupa de promovarea și implementarea soluțiilor furnizate de R&M. Ea va implementa și în România modelul de succes care a dus la dezvoltarea companiei pe celelalte piețe, adică suport și relații excelente pentru clienți, furnizarea de soluții profesionale pentru toate mediile de afaceri și calitatea excelentă a produselor.

www.rdm.com

Vodafone lansează Vodafone live! 3G

Oferta pentru entartainmentul mobil este din ce în ce mai bogată, operatorii de telefonie mobilă întrecându-se în a oferi servicii cât mai variate. Vodafone nu face excepție, iar a doua versiune a portalului său live! 3G oferă mai multă



flexibilitate și un conținut îmbogățit. Ca servicii noi oferite prin portal amintim Radio DJ, care permite personalizarea conținutului muzical, în funcție de genurile preferate, de dispoziție sau teme specifice. Melodiile pot fi descărcate acum și pe calculator, fiind disponibile peste 500.000 de piese de la cele mai renumite case de muzică internaționale și autohtone (Sony BMG, Universal, Warner Music, EMI, Roton, Media Pro Music etc.). "Suntem bucuroși să punem la dispoziția clienților noștri Vodafone live! prin 3G, cea mai completă ofertă de servicii multimedia, care revoluționează modul de utilizare a telefonului mobil" - declara Lidia Solomon, Chief Executive Officer, Vodafone România. Lansarea noului portal live! 3G este însoțită de o bogată ofertă de telefoane 3G dedicate, dintre care cinci modele exclusive Vodafone (Nokia 6234, Sharp GX29, Sharp GX17, Samsung ZV10 și, respectiv, Sagem My400V), al căror software este personalizat pentru acces printr-un singur click la portal.

www.vodafone.ro

"Sunt câteva site-uri româneşti cu rezultate absolut remarcabile, la care ne uităm ca la nişte referinţe."

În dialog cu PCFun.ro despre perspectivele comerţului online în România



Marius Ghenea
Presedinte
FiT Distribution

XPC: De ce un magazin virtual şi nu unul pe strada mare?

M.G.: Pentru că strada mare e plină de magazine, în primul rând. Şi în al doilea rând pentru că "strada virtuală" urmează să se umple de magazine în următorii doi-trei ani, aşa că e un moment potrivit să ne aşezăm cu magazinul nostru pe aceasta strada "virtuală" şi să ocupam o poziţie foarte bună acolo, deoarece mai târziu va fi mai greu. PCFun.ro nu este un concurent al magazinelor tradiţionale, ci oferă un mediu potrivit şi competitiv pentru o nişă de consumatori care preferă cumpărăturile online.

XPC: Comerţul online este în acest moment abia într-o fază incipientă în România. Cum vedeţi dezvoltarea acestui sector în următorii doi ani şi cum se va poziţiona PCFun.ro pe această piaţă?

M.G.: Dezvoltarea comerţului online se va face în linie cu două tendinţe extrem de accentuate ale pieţei din România: în primul rând, în linie cu dezvoltarea infrastructurii (numărul de conexiuni la Internet stabile sau de bandă largă creşte în ritm foarte rapid, de la o lună la alta, iar acest tip de conexiune este foarte importantă pentru online shopping) şi, în al doilea rând, în linie cu evoluţia percepţiei consumatorilor (din ce în ce mai mulţi dintre ei nu mai văd comerţul electronic ca pe ceva intangibil, pentru că deja tot mai mulţi români fac, oricum, destul de multe tranzacţii pe Net, de la rezervări de bilete la film sau rezervări de hoteluri până la tranzacţii bancare utilizând servicii de Internet banking). Cred că, în aceste condiţii, comerţul online se poate dubla de la un an la altul pentru următorii trei-patru ani (ceea ce ar echivala cu o creştere de 8-10 ori în trei ani!), ce e drept pornind de la cifre foarte modeste (azi toată piaţa, alcătuită din zeci de site-uri de comerţ online, inclusiv vânzările la care plata este offline şi nu online cu card, generează un volum mai mic de vânzări decât oricare dintre primii 10-12 retaileri tradiţionali din România luaţi separat). PCFun vrea să se poziţioneze pe această piaţă ca o referinţă importantă pentru consumatorii online de produse IT/multimedia/electronice.

XPC: Care sunt principalii competitori şi cum vă veţi diferenţia de ei? Care credeţi că va fi cheia succesului în această competiţie?

M.G.: Deocamdată competiţia în ceea ce priveşte comerţul online din perspectiva consumatorilor locali vine în mare măsură de la un număr foarte mare de site-uri internaţionale care livrează produse în întreaga lume (cu precizarea că unele dintre aceste site-uri filtrează cardurile din România din motive de hacking). În plus, sunt câteva site-uri româneşti cu rezultate absolut remarcabile (de exemplu, emag.ro), la care ne uităm ca la nişte referinţe, în primul rând, şi abia apoi ca la nişte competitori. PCFun.ro se diferenţiază în acest peisaj prin logistică (platforma FIT Distribution, care este o platformă reală de distribuţie, cu stocuri de produse, logistică, resurse umane, sisteme informatice etc.) şi prin setul de servicii pe care le oferă, servicii gândite din perspectiva clienţilor (cum ar fi livrare direcţionată care să ajungă la client în momentul şi în locul preferate de acesta, money-back guarantee pentru satisfacţia totală a clienţilor, service on-site sau upgrade on-site mai ales pentru PC-uri, pentru a întări o relaţie pe termen mai lung cu clientul). PCFun.ro nu rămâne astfel doar la etapa iniţială a livrării produsului, ci poate "însoţi" clientul de-a lungul întregului ciclu de viaţă a produsului, optimizând funcţionarea acestuia cu costuri minime pentru client). Cheia succesului în această competiţie va sta în câştigarea încrederii publicului-ţintă prin produse şi servicii de calitate la preţuri competitive, într-o ofertă solidă, susţinută corect şi pe termen lung. Spre deosebire de alte modele de business, comerţul online depinde în mod decisiv de percepţia (fie ea şi subiectivă) a publicului-ţintă, pentru că acesta va vorbi (bine sau rău) despre experienţele sale cu PCFun, ceea ce generează reverberaţii (pozitive sau negative) cu efect asemănător cu cercurile de la suprafaţa unui lac (vom regăsi peste un anumit timp un efect multiplicat al acestei încrederi sau neîncrederi de azi a publicului-ţintă într-un site ca PCFun.ro).

XPC: Care sunt categoriile de produse ce vor putea fi comandate de pe site-ul PCFun?

M.G.: PCFun.ro a pornit cu IT, a adăugat produse electronice şi acum este în proces de extindere către zona de telefoane mobile, care consolidează prima fază de populare a ofertei. Compania de distribuţie care constituie platforma PCFun.ro are o serie de contracte externe directe, ce au reprezentat baza de la care am extins portofoliul de produse. Produsele comercializate în mod curent acoperă o gamă de la cele comune la cele foarte specializate, fiind demne de menţionat Acer, AsRock, ASUS, A-Data, Biostar, Canon, Compro, Dell, Fujitsu-Siemens, HP, Lenovo, Mediatech, Microsoft, NEC, Olympus, Sapphire, Samsung, Sony, Toshiba. Pentru entuziaşti, PCFun.ro oferă posibilitatea configurării sistemelor PCFun la structura de performanţă şi dotare maximă. Pentru utilizatorii de tip business, PCFun.ro propune produse din gama notebook sau sisteme brand cu oferte financiare configurabile. O atenţie specială o acordăm segmentului sistemelor portabile, în care oferim notebook-uri de la majoritatea producătorilor importanţi: Acer, Dell, Fujitsu-Siemens, HP, Lenovo, Sony şi Toshiba. Avem în plan şi o extindere a numărului de repere pe fiecare gamă de produse astfel încât, într-un termen relativ scurt, să ne dublăm oferta de produse. Pe lângă gama de produse IT (componente PC, notebook-uri, PDA-uri, sisteme desktop, servere, monitoare, periferice, produse audio-video, software) şi electronice (televizoare, LCD TV-uri, televizoare cu plasmă), urmează gama de telefoane mobile, ce va fi oferită în curând în www.pcfun.ro.

XPC: Care va fi procedura pe care un cumpărător trebuie să o urmeze pentru a comanda un produs şi în cât timp va putea intra în posesia acestuia?

M.G.: PCFun.ro a creat o procedură simplă de comandă din 3 paşi: pasul 1, îţi pui produsele dorite în coşul de cumpărături; pasul 2, îţi faci cont de utilizator pe site-ul nostru; pasul 3, verifici detaliile comenzii tale şi o confirmi. Orice produs achiziţionat din www.pcfun.ro este livrat clientului în maximum 24 de ore de la primirea comenzii şi confirmarea acesteia. Un avantaj marcant este acela ca PCFun.ro oferă posibilitatea de a cumpăra orice produs din site, fără a impune limite de valoare pentru achiziţii. Suportul tehnic oferit în procesul de precomandă este asigurat de echipa PCFun.ro, clientul având la dispoziţie posibilitatea de a reţine un produs, de a cere informaţii suplimentare sau de a seta o alertă pentru un preţ dorit.

XPC: Cum vor fi rezolvate problemele apărute în perioada de garanţie?

M.G.: Un serviciu unic în peisajul magazinelor online din România este cel de service on-site. Acesta presupune ridicarea gratuită de către PCFun.ro a mărfii cu defecte reclamate în perioada de garanţie, remedierea defectului şi returnarea fără taxe de transport a produsului către client. Este un serviciu care, după cum am precizat, diferenţiază PCFun.ro din aceeaşi dorinţă de a asigura confortul clientului şi pentru a consolida o relaţie post vânzare comodă cu acesta şi cu costuri minime.


Gamer's Choice!
GIGABYTE Gaming Solutions
AMD 64 Athlon X2
AMD 64 Athlon
AMD 64 Athlon FX
NVIDIA SLI READY
Windows VISTA Ready
Alegerea campionilor
Seria S de plăci de bază cu socket AM2 de la GIGABYTE
GA-M59SLI-S5
DDR2 Ready
Silent-Pipe
SLI
Speed
Smart
Safe
Silent-Pipe SLI Speed Smart Safe
GA-M59SLI-S5
NVIDIA ® nFORCE ™ 590 SLI ™ Chipset
• Platformă AMD Athlon ™ FX/Athlon ™ 64 X2 socket AM2
• Oferă suport pentru memoriile de tip Dual Channel DDR2 800
• Este compatibilă cu tehnologia NVIDIA SLI având două porturi PCI-E cu lățime de bandă X16
• Soluție Dual Gigabit Ethernet integrată
• Interfață T.I. IEEE 1394 FireWire integrată
• Sunet pe 8 canale High Definition Audio
Dual Gigabit LAN
Dual BIOS Plus
Dual eSATAII
Dual Channel DDR2 800
IEEE 1394
High Definition Audio
RoHS
EasyTune5
SLI Speed Smart Safe
GA-M57SLI-S4
NVIDIA ® nFORCE ™ 570 SLI ™ Chipset
• Platformă AMD Athlon ™ 64 X2/Athlon ™ 64 socket AM2
• Oferă suport pentru memoriile de tip Dual Channel DDR2 800
• Încorporează tehnologia NVIDIA SLI Multi-GPU pentru performanțe grafice deosebite
• Soluție Dual Gigabit Ethernet integrată
• Interfață T.I. IEEE 1394 FireWire integrată
• Sunet pe 8 canale High Definition Audio
Gigabit LAN
Virtual DualBIOS
Serial-ATA 3Gb/s
Dual Channel DDR2
IEEE 1394
High Definition Audio
RoHS
EasyTune5
Pentru mai multe informații, vă rugăm să contactați distribuitorii noștri:
Since 1986
GIGABYTE Technology 20th Anniversary
ASESOFT Distribution SRL
Tel: 4021 - 211.18.56
Fax: 4021-212.10.10,
www.asesoftdistribution.ro
Caro Group
Tel: 4021 - 3137109; 3137110; 3137111
www.caro.ro
ELKOTech România
Tel: 4021.224.60.94/95/96
Fax: 4021.224.60.97
www.elko.ro
K Tech Electronics
Tel: 4021.224.45.35;
Fax: 4021.224.55.87
www.ultrapro.ro
GIGABYTE TECHNOLOGY
Aceste configurări de viteză nu sunt garantate de către GIGABYTE. Specificațiile și imaginile pot fi modificate fără o notificare prealabilă. Toate denumirile și produsele sunt mărci înregistrate ale companiilor respective. Orice overclocking se face cu riscul utilizatorului. GIGABYTE Technology nu este responsabilă de nici o deteriorare sau instabilitate a procesorului, plăcii de bază sau oricare altă componentă.

Clocky

Tortura matinală

Chiar dacă obiectele pufoase (mai mult sau mai puţin vii, cu două, patru sau chiar fără picioare) sunt în general o companie plăcută în timpul somnului, nu este şi cazul acestui monstru, pe numele său de scenă Clocky. Cozonacul pe roţi (în esenţă un ceas deşteptător cu personalitate diabolică) este un adevărat obiect de tortură pentru cei cărora le place să lâncezească în pat. Spre deosebire de alte ceasuri deşteptătoare, uşor de redus la tăcere prin simpla apăsare a butonului "snooze", Clocky vă poate scoate din minţi (şi din pat, cu siguranţă) cu obiceiul său aproape uman, am putea spune: odată întrerupt din treburile lui fireşti, Clocky o va lua la picior (sau la roată) şi se va ascunde, după care vă va încânta în continuare cu stridenta sonerie din dotare. Animalul este total imprevizibil, schimbându-şi în fiecare zi ascunzătoarea, astfel că rutina este exclusă, iar rezultatul - garantat chiar şi pentru cei mai mari somnoroşi.





TEHNOTREND

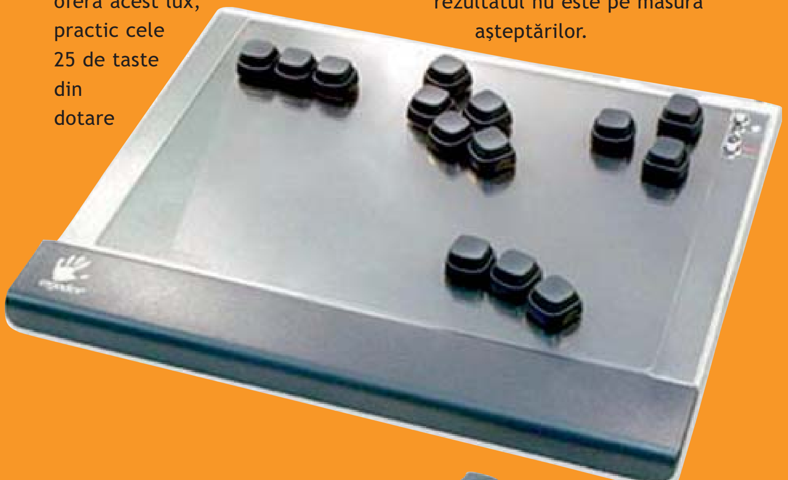
vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

DX1 Input system

O mână de butoane

Tastatura, aşa cum o cunoaştem astăzi, şi-a păstrat formatul aproape neschimbat de peste o sută de ani. Cu toate acestea, periodic, oamenii încearcă să reinventeze gaura covrigului, propunându-le utilizatorilor diverse formate de tastaturi care mai de care mai bizare. Pentru introducerea textului, o tastatură QWERTY este perfectă, dar pentru a obţine rezultate bune într-un anumit joc utilizatorul ar putea să-şi dorească aranjarea tastelor în funcţie de conformaţia mâinii sau folosind alte criterii numai de el ştiute. DX1 oferă acest lux, practic cele 25 de taste din dotare putând fi poziţionate oriunde pe tablă. Utilizatorul poate decide ulterior ce funcţie doreşte să aloce fiecărei taste, existând şi posibilitatea setării unei combinaţii de comenzi pe o singură tastă. Mai mult, butoanele pot fi dezlipite şi repoziţionate, în cazul în care rezultatul nu este pe măsura aşteptărilor.



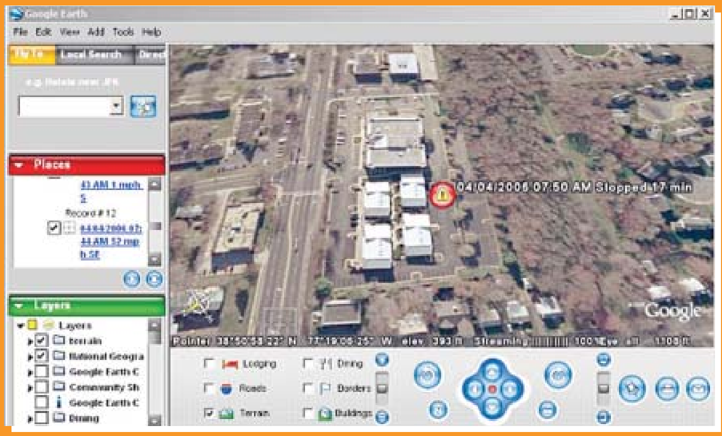


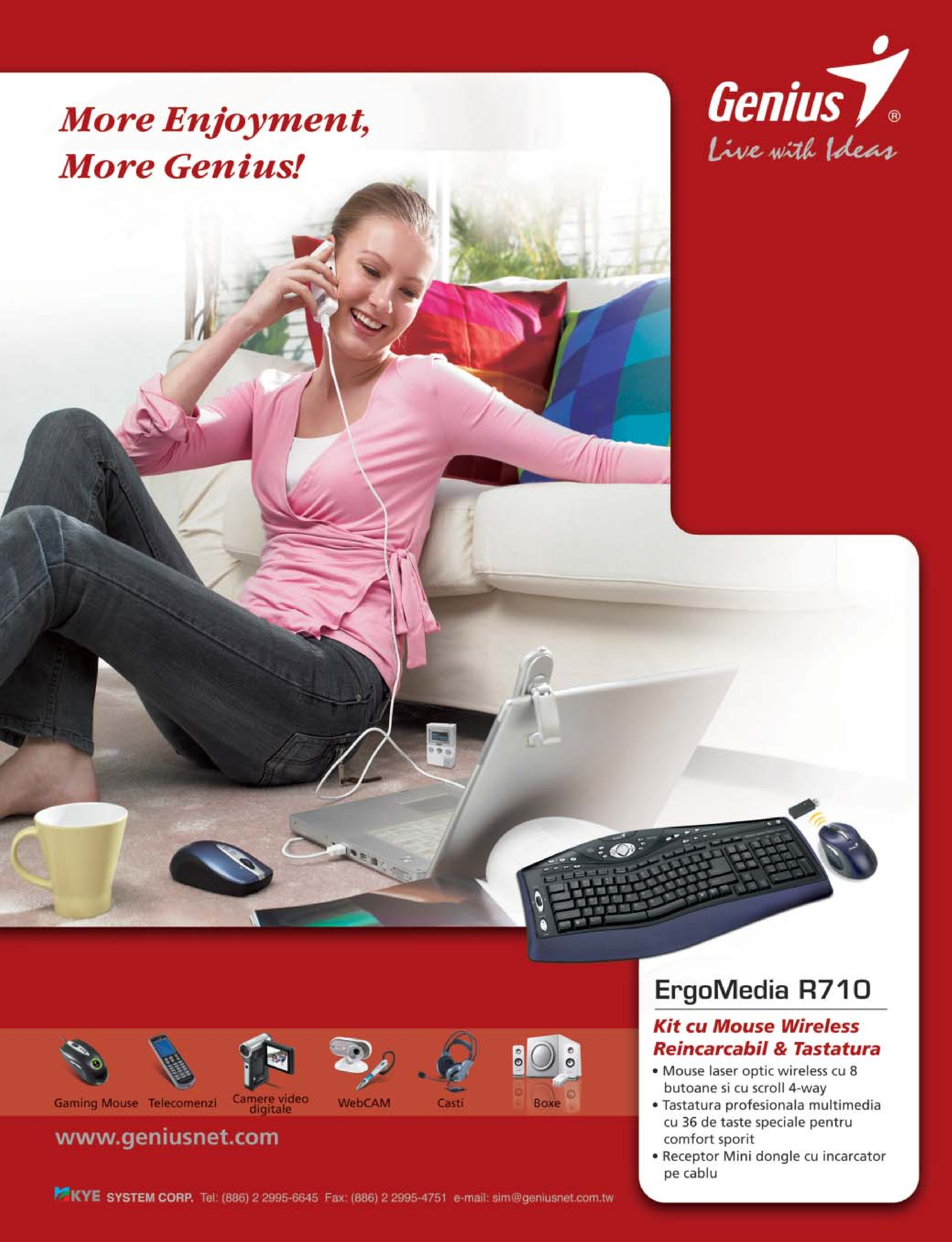


TrackStick GPS Data Logger

Pentru soţii paranoici

Chiar dacă femeile dornice să poarte rochia de mireasă încearcă să ne convingă de contrariu, noi ştim că omul nu a fost făcut pentru monogamie. Paradoxal însă, toată lumea apreciază monogamia (doar când este vorba de partener), astfel că soţii suspicioşi apelează la metode din ce în ce mai sofisticate pentru a se asigura de fidelitatea partenerului.
Pentru un cuplu care nu doreşte să angajeze un detectiv particular şi nici o emisiune televizată ca "Trădaţi în dragoste" nu constituie o opţiune viabilă, probabil TrackStick GPS Data Logger va rezolva lucrurile cât se poate de elegant. Suficient de mic pentru a trece neobservat în automobil, valiză sau chiar poşetă, acest gadget înregistrează loguri detaliate ale locaţiilor în care este purtat, integrându-se cu servicii ca Google Earth sau Mapquest pentru a oferi localizarea exactă pe hartă a "suspectului", cu o precizie de câţiva metri.
Cu un asemenea detector de minciuni în buzunar, devine din ce în ce mai dificil să ne urmăm instinctele. Lumea se duce de râpă...




More Enjoyment,
More Genius!
Genius ®
Live with Ideas
ErgoMedia R710
Kit cu Mouse Wireless
Reincarcabil & Tastatura
• Mouse laser optic wireless cu 8 butoane si cu scroll 4-way
• Tastatura profesionala multimedia cu 36 de taste speciale pentru comfort sporit
• Receptor Mini dongle cu incarcator pe cablu
Gaming Mouse
Telecomenzi
Camere video digitale
WebCAM
Casti
Boxe
www.geniusnet.com
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw

hardware



Ştefan Matei

Upgrade-ul, un strict necesar

AMD se pregăteşte pentru înlocuirea platformelor de început ale procesoarelor Athlon64.

De nenumărate ori am asistat la schimbări de platforme, standarde şi prezentări de tehnologii care, deşi pe hârtie păreau revoluţionare, în practică s-au dovedit a fi simple strategii de marketing.

Un exemplu concludent este platforma Socket 939 a AMD. La nici un an de la lansarea procesoarelor Athlon64 cu 754 de pini, AMD a prezentat platforma 939, care includea controller de memorie dual channel. Practic, AMD nu a avut de ales, necunoscătorii îşi îndreptau atenţia către Pentium 4 "că are dual channel", expresie pe care o puteai auzi şi pe stradă, exact ca şi "merg pe Intel că are DDR2", exemple clare care dovedesc că marketingul îşi face pe deplin datoria în rândul maselor. Schimbarea relativ frecventă a platformelor putea fi prevăzută fără prea mari cercetări, includerea controller-ului de memorie în procesor având acest mare neajuns, necesintând înlocuirea sa la apariţia oricărei noi schimbări în industria memoriilor. Revenind la cei 939 de pini, îmi amintesc cum în urmă cu aproximativ doi ani AMD prezenta noua platformă ca una de viitor poate chiar mai longevivă decât bătrâna Socket A, în care mulţi s-au grăbit să investească. Sporul de performanţă faţă de procesoarele cu 754 de pini a refuzat să apară de-a lungul acestor doi ani într-un număr considerabil de teste comparative, unul efectuat chiar de XtremPC în toamna anului trecut, dar nu aveam ce face, dual channel era la modă.

Iată că, după nici doi ani de prezenţă pe piaţă, AMD a făcut publică intenţia de a înlocui şi platforma 939 cu cea AM2. Dacă veţi crede că trecerea va fi făcută lent, vă înşelaţi. Recent o ştire releva faptul că magazinele de componente ar achiziţiona unele dintre ultimele procesoare 939 aflate pe stocul AMD şi că aceştia încetează a le mai produce. Zvonurile că această platformă i-ar rămâne gamei entry level au fost infirmate. Dacă până acum procesoarele Sempron cu 939 de pini nu şi-au făcut apariţia, de acum încolo nici că o vor mai face. AMD se pare că, îndreptându-şi atenţia exclusiv către AM2, ar dori să scape de stocurile de procesoare "vechi", urmând ca acestea să sufere o scădere considerabilă de preţ, în sfârşit un aspect pozitiv pentru unii dintre noi. Trebuie să acceptăm realitatea, platformele 939 şi 754 vor fi înlăturate de pe piaţă în acelaşi timp, deşi o bună perioadă de timp nu se întrevedea aşa ceva.

Cu AM2 deja pe rafturi lucrurile s-au simplificat, procesoarele cu 940 de pini părând a avea un viitor glorios. Au controller de memorie dual channel ce suportă memorii DDR2-800 pe care JEDEC încă nici nu l-a anunţat ca standard, iar unele dintre ele dispun de două nuclee. În momentul de faţă un upgrade la platforma AM2 pare a fi o decizie înţeleaptă, costisitoare, ce-i drept, dar de viitor.

Surprize mai pot apărea. Pe de o parte din grădina AMD cu al lor Socket F cu 1207 pini, dar puţin probabil (acesta fiind adresat segmentelor workstation şi server), şi pe de altă parte datorită evoluţiei industriei IT, ce tinde spre memoriile DDR3, sau eventualele treceri la standard DDR2-1066, aspecte care însă afectează şi concurenţa Intel.

Este foarte puţin probabil ca pe viitor să mai întâlnim o platformă la fel de longevivă ca Socket A, care a stat singură pe piaţă aproape patru ani. Lucrurile în unele segmente ale industriei IT se mişcă prea rapid pentru ca mulţi dintre noi să putem ţine pasul. Trebuie să ne obişnuim încă de la achiziţie cu ideea că noul calculator proaspăt cumpărat va necesita un upgrade în maximum doi ani, dacă nu chiar mai devreme.



PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket 939:
CPU - Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 FX-60
Memorie - 2x512MB GeIL DDR2-667 4-4-4-12 / 2x512MB Geil DDR-400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Tagan Easy Con 530W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 EE3.73 LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI P4N Diamond
Memorie - 2x512MB GeIL DDR400 2.5-4-4-8 / 2x512MB GeIL DDR2-667 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Tagan Easy Con 530W


MSI
www.msi.com.tw
AMD 64 Athlon
AMD 64 Athlon FX
AMD 64 Athlon X2
Suportă socket AM2 și memorie DDRII
Deja o legendă...
MSI K9N
1969
2000
2003
2006
Neil Armstrong PRIMUL pas pe lună
MSI este PRIMUL care oferă plăci de bază pentru Slot A
MSI este PRIMUL care oferă plăci de bază pentru platforma AMD64
MSI este PRIMUL care oferă plăci de bază pentru socket AM2, 64-bit, DDRII
K9N Platinum
K9N SLI Platinum
K9N Diamond
AMD AMD64 Technology Higher Performance for today's and tomorrow's software
MSI este primul de pe piață care lansează o gamă largă de plăci de bază pentru platformele AMD AM2:
MSI K9N Diamond, MSI K9N SLI Platinum, MSI K9N SLI-2F, MSI K9N Platinum, MSI K9N Ultra-2F, MSI K9N Neo-F, MSI K9NGM2-FID, MSI K9NGM-L, MSI K9VGM-V
Pentru informații contactați distribuitorii oficiali MSI:
SKIN MEDIA - www.skin.ro
TORNADO - www.tornado.ro
Specificațiile se pot schimba fără avizare prealabilă
AMD, the logo-ul AMD Arrow, AMD Athlon, AMD64 și combinațiile lor sunt mărci înregistrate ale Advanced Micro Devices, Inc. Celelalte nume au scop informativ și pot fi mărci înregistrate.



COMPUTEX 2006
VITRINA TEHNOLOGIEI

Fără a avea nimic din opulenţa CeBIT-ului sau din exagerările CERF-ului, Computex Taipei rămâne una dintre cele mai importante manifestări IT la nivel mondial.

COMPUTEX ESTE CEL MAI IMPORTANT târg IT din Asia. Deşi la nivel mondial este depăşit în amploare de CeBIT, are avantajul de a fi amplasat în Taipei, capitala Taiwanului şi, în acelaşi timp, cartierul general al multor companii importante producătoare de componente hardware şi dispozitive mobile. În acest context, Computex s-a dezvoltat ca una dintre cele mai importante expoziţii IT din lume, organizatorii sperând ca, pe viitor, târgul să devină mai bine cotat decât manifestarea similară din Germania. Echipa XtremPC a fost prezentă la faţa locului pe întreaga durată a expoziţiei pentru a informa cititorii revistei despre cele mai importante evenimente şi produse prezentate în cadrul ediţiei din acest an.

AMPRENTA ASIEI

Politeţea este o tradiţie bine conservată în Asia, acest aspect fiind evident oriunde intrai în contact cu oamenii. Indiferent de rangul purtat, aceştia sunt mult mai binevoitori şi bucuroşi de prezenţa vizitatorilor, începând cu directorul de marketing de la BenQ, care ne-a facilitat un interesant tur al sediului binecunoscutei companii, până la hostess-ele de la standuri care salutau fiecare vizitator. Pe tot parcursul evenimentului, gazdele de la Computex au făcut tot posibilul să-şi mulţumească vizitatorii.

CIFRE ŞI FAPTE

Cea de-a 26 ediţie a Computex a fost organizată şi de această dată de TAITRA (Taiwan External Trade Development Council). Într-o industrie IT aflată în stagnare, ediţia din acest an a Computex s-a bucurat de un număr mai mare de expozanţi comparativ cu anul trecut. Deşi suprafaţa totală alocată a fost similară cu cea din 2005 (58.730mp), numărul expozanţilor a crescut de la 1.288 în 2005 la 1.312 în 2006, afluxul vizitatorilor fiind comparabil cu cel de anul trecut, în jur de 130.000.

Dintre cele patru hale plasate în jurul celei mai înalte clădiri din lume, Taipei 101 (509m), Pavilionul 2 s-a bucurat de cea mai mare atenţie din partea vizitatorilor. Aici au fost concentrate unele dintre cele mai importante companii, cum ar fi Foxconn, Acer, ASUS, Gigabyte, EPoX, MSI sau BenQ. Din punct de vedere al lansărilor, târgul nu a strălucit cum a făcut în anii trecuţi, multe companii rezumându-se la a prezenta produse deja apărute, situaţie similară cu cea întâlnită şi la CeBIT anul acesta. Cu puţin efort din partea AMD şi Intel, Computex ar fi însemnat cu totul altceva. Ar fi suficient ca







aceştia să fi lansat simultan în cadrul târgului procesoarele AM2, respectiv Core 2 Duo. Majoritatea producătorilor de plăci de bază au afişat într-un număr impresionant platforme AM2, dar şi premiere ale chipset-ului Intel 965, care vin în întâmpinarea procesoarelor cu nucleu Conroe.



Un alt centru de atracţie a fost Pavilionul 1, în care s-a concentrat un număr foarte mare de expozanţi, dintre care cei mai importanţi sunt ATI, Enermax, Hitachi, Leadtek, NVIDIA, Zalman, precum şi majoritatea producătorilor de memorii. O soluţie inedită am întâlnit-o la standul ATI, care a prezentat un sistem dotat cu trei plăci grafice. Două dintre acestea, Radeon X1900XT, erau montate în CrossFire, în timp ce a treia se ocupa de calcule fizice, fiind bazată pe un GPU ceva mai lent (Radeon X1600XT). De cealaltă parte a baricadei, NVIDIA s-a prezentat prin partenerii săi cu soluţii GeForce 7950 GX2, dar şi cu configuraţii Quad SLI. Alături de marii expozanţi, la târg au participat şi multe companii puţin cunoscute în Europa, fiecare prezentând produse din cele mai diverse, de la carcase şi sisteme audio şi terminând cu omniprezentele playere MP3 şi stick-uri de memorie externe.

Sectorul dedicat comunicaţiilor a fost la înălţime, PDA-urile, telefoanele inteligente şi GPS-urile fiind practic la tot pasul. Chiar şi cei de la Microsoft au preferat să marşeze pe Smartphones, în scopul de a-şi promova propriul sistem de operare pentru aceste dispozitive, şi anume Windows Mobile. Piaţa de comunicaţii reprezintă cel mai dinamic segment al industriei IT&C la ora actuală şi asta reiese foarte clar din orientarea pe care au arătat-o la Computex 2006 producători importanţi de componente precum ASUS sau Gigabyte.



CONCLUZIE

Chiar dacă nu a strălucit prin numărul premierelor prezentate, Computex rămâne o manifestare IT de referinţă, nu numai pentru piaţa asiatică ci şi la nivel mondial. Ca şi alte târguri de profil din lume, ediţia asiatică reprezintă din ce în ce mai puţin locul în care se lansează ultimele noutăţi în domeniu, fiind mai mult o reflectare a schimbărilor din IT decât o avanpremieră a tehnologiilor viitoare. Rolul principal nu mai este cel de vitrină tehnologică, ci este vorba mai mult de un prilej pentru stabilirea relaţiilor de afaceri, sau de întărire a celor existente. Ca jurnalişti, am avut privilegiul de a ne afla acolo unde se iau deciziile şi de a fi parte la schimbările importante petrecute în această piaţă dinamică.

Cristian Agatie
Liviu Mihai
Ştefan Matei

NVIDIA NFORCE 590 SLI INTEL EDITION

Alternativă pentru Core 2 Duo



Dacă oferta de plăci de bază cu chipset NVIDIA pentru platforma AM2 a fost generoasă, nu același lucru se poate spune și despre cele care folosesc așa-numita Intel Edition a chipset-urilor din seria nForce 500. Numai la NVIDIA am putut admira o placă de bază care folosește acest chipset, implementări similare lipsind de la standurile partenerilor.
Versiunea Intel oferă același nivel de dotări ca și sora sa destinată platformei AM2, respectiv suportul pentru memorii SLI cu EPP, overclocking din sistemul de operare via nTune 5.0, tehnologiile FirstPacket sau DualNET pentru conectare în rețea sau LinkBoost pentru optimizarea legăturii cu placa video. De asemenea, oferă același suport bogat pentru sisteme de stocare, cu șase porturi SATAII și capabilități RAID 0, 1, 0+1, 5 și JBOD. Nu se cunoaște data de lansare în retail a plăcilor de bază care folosesc acest chipset, dar lipsa lor de la COMPUTEX ne face să credem că nu vor fi gata la data lansării familiei Conroe în luna iulie.

www.nvidia.com

FOXCONN P9657AA-8EKRS2H

Pregătită pentru Conroe



Chiar dacă nu au fost încă lansate oficial, noile procesoare Intel ale familiei Core 2 Duo (Conroe) s-au bucurat de un suport generos din partea producătorilor de plăci de bază. Anul acesta, vedeta COMPUTEX a fost noul chipset 965 al Intel, la majoritatea standurilor putându-se vedea plăci de bază motorizate de diverse versiuni ale acestui chipset. Foxconn a prezentat modelul P9657AA, o placă de bază care folosește chipset-ul Broadwater al Intel, bazat pe northbridge-ul P965 în combinație cu noul southbridge ICH8R. Această placă de bază suportă atât noile Core 2 Duo, cât și toate procesoarele anterioare LGA-775 (Core Duo, Pentium 4, Pentium EE și Celeron). Dacă FSB-ul poate urca până la 1066MHz, în cazul memoriilor frecvența maximă ce va putea fi folosită este DDR2-800. Dotarea acestei plăci de bază este bogată, incluzând șase porturi SATA și extensie eSATA pentru conectarea unui harddisk fără deschiderea carcasei, 10 porturi USB 2.0, Gigabit LAN și Firewire. Pentru performanțe optime, Foxconn folosește tehnologia proprietară FOX ONE pentru overclocking dinamic.

www.foxconnchannel.com

GIGABYTE GA-965P-DQ6

Pentru entuziaști



În cadrul COMPUTEX, Gigabyte a prezentat modelul de vârf al familiei sale de plăci de bază care folosec chipset-ul P965 al Intel, respectiv modelul GA-965P-DQ6. Acesta se remarcă prin sistemul pasiv de răcire al chispet-ului care folosește un sistem de heat-pipe-uri, dar și prin faptul că toți condensatorii de pe placă sunt de calitate, fără electrolit. Ca și alte plăci de bază care folosesc acest chipset (Intel P965, completat de southbridge-ul ICH8R), GA-965P-DQ6 suportă memorii DDR2-667 și DDR2-800, frecvența FSB-ului fiind de maximum 1066MHz. Nivelul dotărilor se apropie de saturație, placa fiind dotată cu nu mai puțin de patru BIOS-uri pentru maximă siguranță, în timp ce curentul necesar procesorului este prelucrat folosind patru module de power management, fiecare având câte trei faze, asigurându-se astfel o stabilitate maximă. Dintre dotările sale mai amintim cele șase porturi SATAII, la care se adaugă patru porturi externe eSATAII, subsistemul de sunet onboard cu opt canale cu decodare Dolby și DTS, controller-ul Gigabit LAN sau cel Firewire. GA-965P-DQ6 oferă două sloturi PCI Express x16, permițând montarea a două plăci video ATI pentru realizarea unui sistem CrossFire.

www.gigabyte.com.tw

ASUS X1600 XT DUAL CORE GPU

Dual core la plăcile video



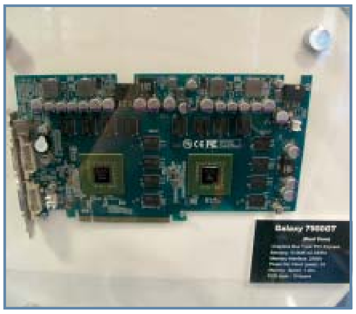
Dacă anul trecut am văzut mai multe experimente ale unor producători de plăci video cu soluții dual GPU folosind chip-uri grafice NVIDIA, anul acesta au fost prezentate la COMPUTEX mai multe plăci video care folosesc două chip-uri ATI conectate în CrossFire. Acest lucru a fost posibil după ce ATI a permis conectarea soft, prin magistrala PCI Express, a celor două plăci, în cazul modelelor de la baza gamei (X1300 și X1600). Prototipul pe care l-am văzut la standul ASUS folosește două chip-uri Radeon X1600 XT conectate în CrossFire și un sistem de răcire impresionant, demn de o cauză mult mai bună. ASUS vorbește despre un ventilator cu viteză mare de rotație, așa că putem să ne imaginăm că această placă poate fi folosită cu succes pe post de uscător de păr. Alimentatorul extern oferă o stabilitate superioară a tensiunii furnizate plăcii, dar permite și folosirea acesteia într-un sistem mai vechi, care nu dispune de o sursă suficient de puternică.

www.asus.com.tw

GALAXY 7900GT DUAL

NVIDIA nu se lasă mai prejos

Pușì în fața invaziei de soluții dual GPU care folosesc chip-uri ATI, partenerii NVIDIA nu puteau să rămână pasivi. Galaxy a prezentat o întreagă linie de plăci video dual GPU (botezată Masterpiece), bazate atât pe chip-uri GeForce 7900GT, cât și GeForce 7600GT. Acestea folosesc un PCB de dimensiuni atipice cu nu mai puțin de 10 straturi, precum și memorii GDDR3 performante, de 1.2ns. Cantitatea de memorie este de 512MB pentru fiecare procesor grafic, placa putând procesa un număr maxim de 24 pixeli per clock. Nu cunoaștem mai multe detalii privind frecvențele de funcționare pentru



core-urile grafice și memorii, dar producătorul declară că atenta selecționare a componentelor a permis ridicarea frecvențelor față de cele standard întâlnite la plăcile single GPU similare.

www.galaxytech.com

MSI RX1600XT-T2D256E

Răcire cu efect Peltier

MSI a prezentat un sistem de răcire inedit pe una din plăcile sale video, și anume modelul RX1600XT-T2D256E. În mod normal, aceasta este răcită folosind un sistem clasic cu ventilator, dar, în cazul exemplarului expus la COMPUTEX, răcirea este asigurată de un sistem cu heat-pipe-uri care folosește ca pompă de căldură o pastilă ceramică cu efect Peltier. Sub influența unui câmp electric, între cele două joncțiuni Peltier ale pastilei ceramice se creează o diferență de temperatură semnificativă (o față se răcește în timp ce cealaltă se încălzește), asigurând astfel transferul de căldură de la fața care este în contact cu procesorul grafic către fața care este în contact cu radiatorul de cupru.
Caracteristicile plăcii video sunt identice cu cele ale modelului de serie, respectiv frecvențe de 590MHz pentru chip-ul grafic și 1400MHz pentru memorii, interfața acestora fiind pe 128 de biți.

www.msi.com.tw



LEADTEK PX7600GS CLASSIC

Performantă și silențioasă

În ultima vreme, un număr tot mai mare de utilizatori apreciază soluțiile silent, care folosesc răcirea pasivă în locul clasicelor sisteme de răcire cu ventilator. Dacă pentru segmentul high end (unde frecvențele mari determină încălzirea semnificativă a componentelor) este destul de dificil de realizat un sistem de răcire pasiv eficient, în cazul chip-urilor grafice mainstream este mult mai simplu, căldura degajată având valori mult mai mici. Leadtek propune un astfel de sistem de răcire bazat pe heatpipe-uri la modelul său PX7600GS Classic. Acesta este o versiune al cărei core grafic funcționează la 490MHz (față de 400MHz în mod normal), dar are memoriile mai lente (cei 256MB de memorie DDR2 funcționând la 700MHz față de 800MHz în mod standard). Procesorul PureVideo integrat asigură decodarea hardware pentru standardele H.264, MPEG-2 sau WMV, eliberând resursele procesorului în cazul vizionării conținutului multimedia High Definition.

www.leadtek.com.tw



ASUS W1J

Notebook cu ieşire HDMI

Standardul High Definition este o expresie la modă acum, deşi conţinutul se lasă încă aşteptat, iar playerele sunt ca şi inexistente pe piaţă. În lipsa unei unităţi HD-DVD sau Blu-ray Disc, ASUS îşi dotează notebook-ul său W1J cu ieşire HDMI, care-i permite conectarea la un dispaly de înaltă definiţie cu plasmă sau LCD. W1J are la bază tehnologia Centrino Duo, fiind dotat cu un procesor Intel Core Duo şi beneficiind de serviciile oferite de placa grafică ATI Mobility Radeon X1600. Dintre dotările cu care ASUS îi încântă pe utilizatorii acestei bijuterii amintim tunerul DVB-T integrat, precum şi sistemul de sunet Dolby Home Theatre care permite transformarea acestui notebook într-un adevărat cinematograf de sufragerie.

www.asus.com.tw



MSI MEGABOOK S271

Primele notebook-uri cu Turion X2



A doua lansare importantă a ediţiei din acest an a COMPUTEX, în afară de chipset-ul 965 al Intel, a fost cea a noilor procesoare dual core pentru notebook-uri - Turion X2 ale AMD. Mai mulţi parteneri (printre care ASUS, Acer, Clevo, BenQ etc). au expus în cadrul standurilor proprii modele de notebook-uri motorizate de noul Turion X2, unul dintre acestea fiind şi MSI Megabook S271. Acesta este un model dotat cu display wide de 12.1” cu rezoluţia de 1280x800. Chipset-ul este ATI RS485M cu grafică integrată, iar împreună cu southbridge-ul SB460 al producătorului canadian asigură performanţe suficiente pentru un notebook a cărui greutate nu depăşeşte 2kg. Modelul este disponibil în două versiuni, respectiv cu procesor Turion X2 TL50 la 1.6GHz sau Turion X2 TL56 la 1.8GHz.

www.msi.com.tw

ELIXIR DDR3-1066 UDIMM

Viitorul bate la uşă

Nici nu s-a aşezat praful pe condamnarea la moarte semnată de AMD în cazul memoriilor DDR, că mai mulţi producători au prezentat deja module de memorie DDR3 în cadrul ediţiei actuale a COMPUTEX. Unul dintre aceştia este Elixir (fost Nanya), ale cărui module Elixir DDR3 ar trebui să funcţioneze la frecvenţe între 800 şi 1600MHz. Latenţa CAS a fost singurul parametru specificat de producător, valoarea acestuia fiind 5. Forma de împachetare este UDIMM (Unregistered Dual In-Line Memory Module) cu 240 de contacte, tensiunea de alimentare scăzând de la 1.8V în cazul DDR2 la numai 1.5V. Apariţia pe piaţă este preconizată pentru anul 2007, dar acceptarea pieţei nu se va produce mai devreme de anul 2010.

www.elixir-memory.com



PQI TURBO 2.5 IDE FLASH DISK

Harddisk cu memorie Flash

După ce anul trecut Samsung şi Microsoft au avansat ideea harddisk-urilor hibride (care însă nu s-a materializat încă, poate şi din cauza amânării lansării Windows Vista), anul acesta producătorii de memorii au plusat, eliminând complet platanele din combinaţie, rezultatul fiind o unitate de stocare bazată în totalitate pe memoria flash. PQI a expus la standul său mai multe modele de 1.8” şi 2.5” pe interfaţă paralelă (de ce nu SATA?), cu capacităţi cuprinse între 64MB şi 16GB. Ratele de transfer nu sunt foarte mari (12MB/s la scriere, respectiv 15MB/s la citire), dar timpul de acces instantaneu compensează acest impediment.

www.pqi.com.tw



ENERMAX GALAXY 1000W

Putere pentru patru sisteme



Chiar dacă producătorii de procesoare bat monedă pe eficienţa energetică, necesarul de putere al unui sistem performant este într-o continuă creştere, şi asta pentru că aceeaşi preocupare lipseşte din programul producătorilor de plăci video sau chiar de chipset-uri. În aceste condiţii, sursa de 1KW a devenit o realitate, Enermax prezentând un astfel de model la standul propriu, capabile să alimenteze simultan patru sisteme. Aceasta are nu mai puţin de cinci rail-uri separate de 12V şi asigură o eficienţă maximă de 80-85% pentru o încărcare variabilă, între 20 şi 100%. Enermax Galaxy este destinată serverelor Quad Core/Quad processor/Quad GPU (TRIPLE QUAD), modularitatea sa asigurând un al cincilea conector de 24 de pini, precum şi posibilitatea alimentării a nu mai puţin de 18 unităţi de stocare.

www.enermax.com

ZALMAN RESERATOR 1 V2

Răcire la superlativ

Unul dintre cele mai impresionante sisteme de răcire expuse la COMPUTEX l-am întâlnit la standul Zalman. Reserator 1 V2 se remarcă prin turnul înalt de 60cm, care seamănă mai mult cu reactorul unei navete



spaţiale decât cu un paşnic sistem de răcire. Acesta înglobează rezervorul cu lichid de răcire special, pompa şi radiatorul, cel din urmă fiind răcit natural, ceea ce explică întrucâtva dimensiunile ieşite din comun ale instalaţiei. Ca accesorii, Zalman propune adaptoare pentru procesor, placa grafică, chipset şi chiar memorii, cele pentru procesor fiind disponibile şi în variantă cu suprafaţa aurită, pentru un transfer maxim de căldură. Capacitatea rezervorului de lichid este de 2.5l, în timp ce suprafaţa radiatorului însumează nu mai puţin de 1.274 metri pătraţi. O facilitate interesantă este montarea pe circuitul de lichid a unor supape speciale, care permit demontarea sistemului fără a lăsa lichidul să se scurgă din instalaţie.

www.zalman.co.kr

COOLER MASTER SPACE NAVI

Răcire convenţională cu design revoluţionar

La standul Cooler Master am asistat la prezentarea unor noi soluţii de răcire adresate în special procesoarelor mari consumatoare de energie care, printre altele,



suportă şi platforma AM2. Modelul Space Navi a fost cel care ne-a atras atenţia datorită design-ului său deosebit. La prima vedere pare un sistem de răcire pasivă, senzaţie datorată aşezării şi formei lamelelor, însă la o privire mai atentă observăm un ventilator amplasat în interiorul radiatorului. Space Navi combină cuprul, folosit la bază şi pentru cele trei heat-pipe-uri, şi aluminiul, utilizat în mare parte la construcţia lamelelor. Forma circulară a acestora oferă o suprafaţă de răcire cu mult mai mare decât a altor soluţii similare. Rămâne de văzut ce nivel de performanţă oferă, modelul fiind anunţat spre lansare în lunile sfârşitului de an, pentru început prezentându-se ca o soluţie competitivă.

www.coolermaster.com

REZULTATELE CONCURSULUI "UMFLĂ POTUL!" DIN NUMĂRUL 76

"Poturile" 76 - GECUBE şi GOTTON - au fost umflate!

Premiile concursului "Umflă Potul!" GECUBE din numărul 76 al revistei au constat din 13 plăci video ATI Radeon X1300, 256MB RAM DDR2 Hyper Memory (512MB MAX), 128bit, PCI-E 16x, oferite de GECUBE.

Premiile concursului "Umflă Potul!" GOTTON din numărul 76 al revistei au constat din următoarele produse: un notebook Discovery ZP Noblesse, o carcasă YY-5603 Middle Tower cu sursă de 350W şi un Pendrive USB 2.0 cu memorie de 2GB.

Cei care au completat formularele şi le-au trimis pană la data de 7 iunie 2006 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediile XtremPC şi Gotton.

Câştigătorii premiilor GECUBE au fost: **Radu Eduard** din Iaşi, **Tudorache Constantin** din Timişoara, **Niculescu Dan** din comuna Cocora, judeţul Ialomiţa, **Taube Adrian** din Constanţa, **Iricinschi Ştefan** din Iaşi, **Nisipeanu Ionel** din Bucureşti, sector 3, **Dragne Gabriel** din Bucureşti, sector 3, **Condruţ Adrian** din Lunca Câlnicului, judeţul Braşov, **Crişu Daniela** din Bacău şi **Grădinaru Petru** din Roman, judeţul Neamţ.

Premiile GOTTON au fost câştigate în felul următor: notebook Discovery ZP Noblesse - **Nicolescu Adrian** din Urziceni, judeţul Ialomiţa, carcasă Middle Tower cu sursă - **Valea Octavian** din Deva, judeţul Hunedoara, Pendrive USB 2.0 cu memorie de 2GB - **Teglaş Nicolae** din Miercurea Ciuc, judeţul Harghita.

Filmele tragerilor la sorţi le puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!

CYBERLINK MAGICSPORTS 2

Programul care spune goooooooool!

Unul dintre punctele de atracţie pe partea de software ale ediţiei 26 a COMPUTEX, cel puţin din punctul de vedere al microbiştilor, a fost reprezentat de aplicaţia celor de CyberLink, denumită sugestiv MagicSports. Aceasta le promite fanilor sporturilor cu minge de orice formă şi dimensiune că nu vor pierde nicio fază importantă şi nici timpul necesar pentru a le găsi. MagicSports realizează o analiză a unui meci de fotbal, spre exemplu, detectând automat fazele importante în funcţie de nivelul de zgomot emis de public. Programul nu poate face deosebirea dintre un gol şi o ratare monumentală, în ambele cazuri existând un nivel ridicat de zgomot din partea tribunelor. Însă, odată încheiată analiza înregistrării, va reda un rezumat al partidei care va conţine fazele importante. Toate funcţiile programului pot fi accesate prin intermediul telecomenzii. Compatibil cu suitele PowerCinema şi Windows XP Media Center Edition, CyberLink MagicSports 2 poate fi achiziţionat pentru aproximativ 40$.



ASUS MYPAL A639

Amicul meu, Pocket PC-ul



ASUS încearcă să-şi lărgească gama de produse şi să intre pe pieţe noi, precum cea de Pocket PC-uri şi smartphone-uri. În ultima vreme s-a vorbit foarte mult de Pocket PC-ul Phone Edition ASUS P525, prezentat la CeBIT, care include o serie de funcţii interesante precum MySecret, un director în care utilizatorul poate salva toate informaţiile sensibile, a căror confidenţialitate se doreşte a fi protejată. De această dată atenţia ne-a fost atrasă de mai noul ASUS MyPal A639. Capul de afiş pe lista caracteristicilor acestui model îl reprezintă memoria ROM de 1GB. În afara acesteia, MyPal A639 se mai poate lăuda cu un procesor Intel XScale la 416MHz, 64MB RAM, GPS (SiRFstar III), Wi-Fi şi Bluetooth 2.0. Astfel, ASUS intră în concurenţă directă cu producători care au deja ani de experienţă în spate pe piaţa Pocket PC-urilor, precum HTC sau alţii.

MIO PT200

Conţinut multimedia la purtător

Un alt gadget interesant prezent la ediţa din acest an a COMPUTEX a fost modelul Mio PT200, al producătorului taiwanez MiTAC. Acesta se doreşte a fi un adevărat dispozitiv multimedia portabil care să-i ofere utilizatorului accesul la tot ceea ce înseamnă conţinut multimedia. În acest scop, harddisk-ul de 20GB pare a fi suficient pentru stocarea de filme şi muzică în format digital pentru a însoţi proprietarul pe parcursul lungilor deplasări. Pe lângă harddisk-ul integrat, Mio PT200 se mai poate lăuda cu câte 64MB memorie RAM şi ROM şi un receptor DVB-T pentru vizionarea transmisiilor TV. Ecranul este de tip TFT-LCD şi impresionează printr-o rezoluţie de 640X480. Nu a fost uitat nici suportul pentru carduri de memorie, acest model acceptând carduri de tipurile MMC, SD şi SDIO (Secure Digital Input/Output). Având dimensiunile 148,8mm x 88,3mm x 33,7mm, Mio PT200 are la bază sistemul de operare dezvoltat de Microsoft, Windows Mobile 5.0, şi beneficiază de o baterie de 2400mAh care promite să ofere suficientă putere pentru rularea conţinutului multimedia în format digital, despre care se ştie că este un mare consumator de baterie.



ANEXTEK MOBODA 3160 ŞI 3380

Smartphones cu stil

Deşi mai puţin cunoscute în Europa, Pocket PC-urile cu modul GSM încorporat ale celor de la AnexTEK sunt incluse de Microsoft pe lista terminalelor bazate pe Windows Mobile, recomandate de compania americană. Cele două modele promovate anul acesta la COMPUTEX beneficiază de versiunea 5.0 de Windows Mobile. Ambele dispun de procesoare Intel PXA272, cu deosebirea că moboDA 3160 are o frecvenţă de 416MHz, în timp ce moboDA 3380 ajunge la 520MHz. Memoria RAM este aceeaşi în cazul ambelor modele, în timp ce memoria ROM este 128MB în cazul lui moboDA 3160 şi 256MB moboDA 3380. Ambele terminale oferă suport Bluetooth, Wi-Fi, pentru carduri de memorie SDIO/SD/MMC şi un ecran QVGA tip TFT-LCD de 240x320. Spre deosebire de 3160, care include o cameră foto de 1.3MP, camera modelului moboDA 3380 oferă o rezoluţie de 2.0MP. De asemenea, moboDA 3380 dispune de o tastatură QWERTY ce se poate dovedi extrem de utilă celor care folosesc intensiv e-mail-ul şi SMS-ul.



ACASĂ LA PRODUCĂTORI

Incursiune în lumea producătorilor de echipamente pentru comunicaţii

Profitând de faptul că multe companii importante îşi au sediile în insula de la Oceanul Pacific, am putut vedea ce vor acestea să transmită prin sloganul Very Well Made in Taiwan. Astfel, prin amabilitatea organizatorilor de la TAITRA, echipa de redactori XtremPC a avut posibilitatea de a vizita sediile a trei dintre cele mai apreciate companii producătoare de echipamente, respectiv tehnologii de telecomunicaţii şi de a sta de vorbă cu reprezentanţii acestora. Este vorba de BenQ, D-Link şi MiTac.

Prima pe listă în ordine cronologică a fost BenQ. Dincolo de conferinţa ad-hoc organizată de reprezentanţii companiei, am fost impresionaţi de modul în care angajaţii asiatici se comportă la locul de muncă. Într-o linişte aproape deplină care acoperea sălile reci, oamenii muncii păreau nişte şcolari aflaţi în examen. Fiecare avea măsuţa şi instrumentele lui şi îşi vedea de treabă neîntrerupt de şuşotelile grupului de europeni curioşi care le dădeau târcoale. Chiar şi reprezentanţii companiei-gazdă care ne-au însoţit pe parcursul turului s-au simţit obligaţi să sublinieze faptul că angajaţii asiatici sunt mult mai conştiincioşi şi mai fideli, dacă se poate spune aşa, companiei pentru care lucrează.

Programul respectat cu sfinţenie, la minut, de organizatori ne-a rezervat o oprire la sediul binecunoscutei companii de echipamente de reţea D-Link, unde am putut admira o serie de astfel de echipamente şi aplicaţii. Tot aici ne-a fost prezentat conceptul D-Link de casă digitală, în care toate echipamentele electronice, de la calculator, televizor, videofon, frigider sau maşină de spălat sunt legate în reţea.



Turul nostru s-a încheiat la sediul MiTac, una dintre cele mai cunoscute firme producătoare de PDA-uri. Aici ne-am putut face o impresie despre cele mai recente produse, precum Mio PT200, prezentat în cadrul acestor pagini.






XL
MSI









VIDEOPROIECTORUL
ŞTIINŢA CINEMATOGRAFULUI DE ACASĂ

Un videoproiector este în general folosit pentru prezentări, dar poate fi şi elementul-cheie care îi lipseşte unui sistem home cinema.

AM INTRAT ÎNTR-O EPOCĂ DE SCHIMBĂRI ŞI evoluţii în tehnologia video. Noi surse de imagine, cum ar fi DVD playerul sau computerul personal, sunt combinate cu noi formate digitale ale semnalului video pentru a oferi o calitate mult îmbunătăţită a imaginii. Una din problemele întâlnite este cum să se asigure cea mai înaltă calitate a imaginii provenite de la toate aceste surse diferite de semnal video. Soluţia o poate constitui un videoproiector. Dar ce trebuie să ştim în general despre acestea? Cum funcţionează şi mai ales care sunt avantajele şi dezavantajele oferite? Voi încerca în cadrul acestui articol să prezint tehnologiile actuale, pentru ca în final să găsim răspunsul la întrebările de mai sus.

LUCRURI CARE TREBUIE ŞTIUTE

Probabil cel mai important lucru, asemenea unui monitor, este calitatea imaginii. Aceasta este influenţată de doi factori majori: rezoluţia şi uniformitatea luminozităţii. Rezoluţia, după cum ştim cu toţii, este numărul de pixeli care formează imaginea iar uniformitatea luminozităţii reprezintă procentul dintre luminozitatea din centrul imaginii şi cea din margine. Un procent mai mare presupune o continuitate mai bună a imaginii, 85% fiind procentul minim oferit de un videoproiector entry level.

Proiectoarele LCD şi DLP, despre care vom vorbi puţin mai târziu, au un timp de viaţă al lămpii cuprins între 1000 şi 4000 de ore. Timpul de viaţă se referă la momentul în care lampa îşi diminuează intensitatea luminoasă la jumătate, faţă de cea pe care o avea când era nouă. Pentru un videoproiector de apartament care ar putea eventual să înlocuiască banalul televizor acest timp trebuie luat în calcul.

Dimensiunea ecranului de proiecţie este un alt aspect important. Acesta trebuie să corespundă cu nevoile fiecăruia dar să fie în concordanţă şi cu încăperea în care este plasat. Un ecran de dimensiuni mari este mai potrivit pentru o sală de întâlniri şi nu pentru un home cinema. Pentru a se urmări în condiţii optime scrisul şi detaliile imaginilor proiectate este recomandat ca înălţimea ecranului să fie egală cu 1/6 din distanţa de la cel mai îndepărtat privitor şi până la ecran, iar distanţa minimă trebuie să fie egală cu cel puţin două înălţimi de ecran.

TEHNOLOGIA LCD

Proiectoarele LCD conţin trei panouri identice cu cristale lichide. Fiecare dintre aceste panouri conţine o matrice LCD minusculă cu rezoluţia egală cu cea a videoproiectorului. Asemenea monitoarelor LCD, lumina este blocată sau transmisă în funcţie de un semnal de comandă, dar răspunsul la acest semnal nu este instantaneu. LCD-urile folosite în videoproiecţie sunt însă mult mai rapide decât cele utilizate la construcţia monitoarelor. Fasciculul de lumină albă este descompus de un sistem de oglinzi dicroice în cele trei componente de bază ale luminii (RGB) şi sunt transmise celor trei minipanouri LCD. Acestea creează imaginea corespunzătoare fiecărei culori, imaginea finală fiind recompusă de către o prismă dicroică, proiectarea realizându-se cu ajutorul unui sistem de lentile. Avantajele acestei tehnologii sunt luminozitatea şi contrastul foarte bun, numărul mare de nuanţe de culoare reproduse şi dimensiunile reduse care facilitează portabilitatea. Videoproiectoarele care folosesc această tehnologie sunt utile acolo unde reproducerea cât mai fidelă a culorilor este importantă.

DLP CU UN CHIP DMD

Tehnologia DLP (Digital Light Processing) are la bază un dispozitiv optic cunoscut ca DMD (Digital Micromirror Device). Acest dispozitiv este o suprafaţă dreptunghiulară care conţine un număr foarte mare de oglinzi microscopice (până la 1.3 milioane). Fiecare oglindă este montată pe un suport special care permite înclinarea ei spre sau contra luminii şi reprezintă un punct luminos sau întunecat pe suprafaţa de proiecţie. Un semnal video digital este utilizat pentru a putea comanda DMD-ul. Atunci când o microoglindă este comutată de mai multe ori OFF decât ON, pixelul proiectat va fi gri închis.

Înainte de a fi transmisă pe suprafaţa DMD-ului lumina albă, generată de lampă, este trecută printr-un disc rotitor de culoare. Discul rotitor este colorat în culorile de bază ale luminii albe şi este folosit ca filtru de culoare, lăsând să treacă pe rând spre DMD luminile roşie, verde şi albastră.

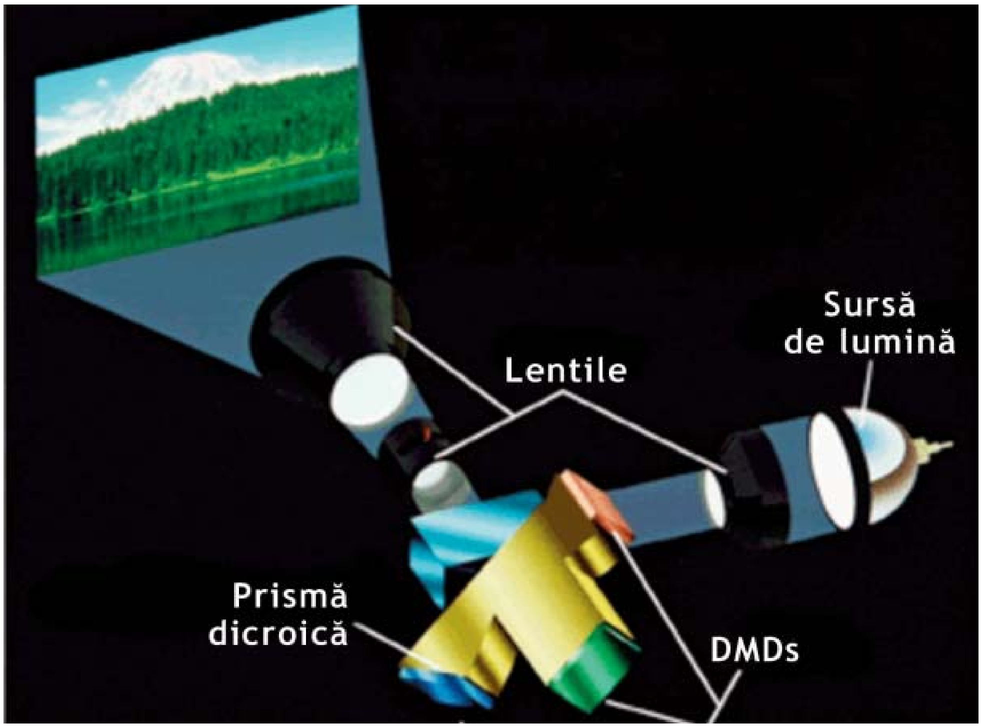
Un sistem DLP cu un chip DMD poate reproduce cel puţin 16 milioane de nuanţe de culori. Stările OFF şi ON ale oglinzilor sunt sincronizate perfect cu rotirea discului de culoare astfel încât microoglinzile DMD-ului vor reflecta sau nu culorile de bază corespunzătoare imaginii proiectate. Rata de reîmprospătare a imaginii este de aproximativ 17ms, suficient de rapidă pentru ca ochiul uman să combine culorile de bază şi să vadă o singură imagine full color. Videoproiectoarele de astăzi care au la bază acest tip de tehnologie utilizează un disc rotitor ce conţine un segment suplimentar, segment ce este transparent pentru ca albul să fie mai strălucitor iar nuanţele de culoare mai luminoase.

Dispozitivul DMD este acoperit cu un strat de material care absoarbe lumina, reducând astfel riscul ca aceasta să ajungă accidental pe ecran atunci când oglinzile sunt comutate pe OFF.

Avantajele oferite: nu există efectul de pixelizare a imaginii pentru că distanţa dintre pixeli este mai mică decât 1mm, nuanţele de culoare sunt foarte luminoase şi sunt reproduse cu mare acurateţe. Este cunoscut faptul că în cazul obiectelor de culoare albă pe fundal negru este posibil ca pentru o perioadă foarte scurtă de timp să fie vizibilă imaginea spartă în componentele de bază. Acest tip de videoproiectoare este recomandat cinefililor pentru sistemul home cinema.

DLP CU TREI CHIP-URI DMD

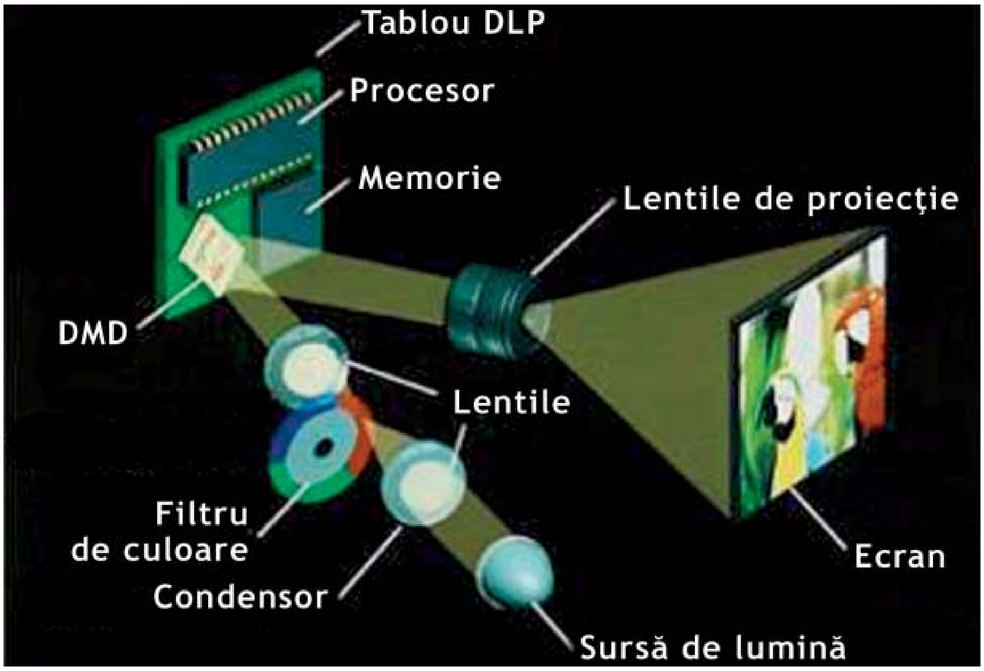
Sistemul DLP cu trei dispozitive DMD este identic cu cel prezentat mai sus, cu o singură diferenţă esenţială: aici pentru fiecare culoare de bază roşu, verde şi albastru există alocat câte un dispozitiv DMD. Lumina albă, generată de lampă, este descompusă în cele trei culori de bază tot cu ajutorul unei prisme, după care este reflectată de cele trei dispozitive DMD, fiind recompusă şi proiectată pe ecran cu ajutorul unui sistem de lentile. Calitatea imaginii şi luminozitatea sunt mult superioare celorlalte tehnologii prezentate.



Videoproiectoarele cu trei chip-uri DMD sunt des întâlnite în cinematografe.

LCOS SAU LIQUID CRYSTAL ON SILICON

Această tehnologie a fost prezentată şi în cadrul rubricii IT Express. Una dintre cele mai noi metode de proiecţie utilizează un dispozitiv LCoS ce se compune dintr-un strat de cristale lichide, aşezat pe un strat pixelizat reflectiv. Sub stratul de pixeli se află partea electrică de circuite electronice, ce comandă individual fiecare pixel. Matricele LCoS realizate la ora actuală au, în funcţie de complexitate, 1280x768 pixeli sau 1920x1080 pixeli. Videoproiectoarele care se bazează pe această tehnologie au o rezoluţie foarte bună, deci efectul de pixelizare este inexistent, un contrast excelent şi culorile sunt reproduse cu mare acurateţe. LCoS este o tehnologie relativ nouă şi există unele dificultăţi în realizarea matricelor de acest tip, în concluzie preţul plătit este pe măsura efortului depus de producător.



D-ILA

D-ILA este acronimul de la Digital Direct Drive Image Light Amplifier şi este o tehnologie dezvoltată de către JVC. D-ILA este de fapt un dispozitiv LCD de tip reflectiv care furnizează o cantitate mai mare de lumină decât LCD-ul de tip transmisiv. Spre deosebire de tehnologia LCD, unde partea electronică de comandă a pixelilor este aşezată pe aceeaşi suprafaţă cu pixeli, în tehnologia D-ILA electronica este aşezată în spatele stratului de cristale lichide. În funcţie de nivelul semnalului video recepţionat, circuitele electronice controlează tensiunea aplicată cristalelor lichide iar acestea îşi schimbă direcţia de polarizare a luminii în funcţie de tensiunea aplicată. Un singur chip D-ILA poate conţine un număr de maximum 2048x1536 pixeli. Datorită densităţii mari a pixelilor şi dimensiunilor reduse, această tehnologie garantează o imagine de rezoluţie mare, un contrast şi tonuri de culoare superioare. Proiectoarele D-ILA RGB sunt asemănătoare cu cele DLP cu trei chip-uri DMD, doar că în acest caz fasciculele de lumină RGB sunt modulate de trei dispozitive D-ILA. Ulterior, acestea sunt combinate de o prismă dicroică şi transmise către lentilele de proiecţie.

CONCLUZIE

Investiţia iniţială într-un videoproiector este relativ mare, dar este sensibil mai redus faţă de preţul plătit pe un ecran LCD sau cu plasmă având aceleaşi dimensiuni şi calitate a imaginii. Este clar că filmele, jocurile şi chiar emisiunile TV favorite ar putea avea, la propriu, o altă dimensiune cu un videoproiector de apartament. Nici un televizor sau monitor nu va putea concura cu imaginea de mari dimensiuni oferită de acesta.

Gabriel Mitran



SIMFONIA DIGITALĂ

PLAYERE MP3

Fie că este cu memorie flash sau cu harddisk, playerul MP3 a devenit acum o modă. Puţini sunt cei care nu au sau nu îşi doresc un astfel de muzicant de buzunar.

DE LA APARIŢIA FORMATULUI MP3, percepţia lumii referitoare la muzică s-a schimbat radical. Playerele audio portabile cu CD sau casetă aproape au dispărut de pe rafturile magazinelor şi sunt considerate deja învechite. În timp ce mediile de stocare în format digital au cunoscut o dezvoltare explozivă, devin din ce în ce mai ieftine şi au capacităţi din ce în ce mai mari, piaţa playerelor MP3 a cunoscut şi ea o dezvoltare asemănătoare.

CONCURENŢII

Pentru că playerele MP3 cu CD nu mai sunt folosite şi practic nimeni nu mai cumpără acest tip de playere, nu şi-au găsit locul nici în cadrul testului de faţă. În general, playerele cu CD au avut două mari avantaje: nu necesitau un calculator pentru a încărca o nouă listă cu melodii iar mediul de stocare, adică CD-ul (care este foarte ieftin), putea fi schimbat imediat, deci numărul pistelor audio ce puteau fi transportate era teoretic nelimitat.
Playerele MP3 cu CD nu pot fi considerate a fi portabile, deşi erau dotate cu un buffer, melodiile aveau întreruperi dacă playerul era mişcat brusc. Nici dimensiunea şi greutatea unui astfel de player nu putea fi neglijată.

Playerele cu memorie flash şi cu harddisk sunt singurele care mai contează pe piaţă. Acestea au dimensiuni reduse, o autonomie de la câteva ore la peste 50 şi o greutate mai mult decât acceptabilă. Cel mai voinic concurent a fost Creative Zen Vision cu o greutate de 235 grame. Un player cu memorie flash are avantajul dimensiunilor foarte reduse şi este preferatul celor mai activi, care îşi petrec mai mult timp în aer liber.

Playerele cu harddisk, deşi sunt mai sensibile la şocuri, beneficiază de o capacitate de stocare mai mult decât necesară. Spre exemplu, iPod 60GB, testat în această lună, poate depozita peste 13.000 de melodii (4.5MB/melodie) la o calitate foarte bună. În acest fel nu mai suntem nevoiţi să facem un compromis, toată colecţia de muzică fiind acum una portabilă.

FORMATUL MP3

Prescurtarea MP3 provine de la MPEG Layer 3 şi este un format audio ce are la bază comprimarea sunetului cu pierdere de calitate, bazată pe metoda codării perceptuale a sunetului. Această tehnică presupune eliminarea cu acurateţe destul de mare a sunetelor pe care urechea umană nu le poate distinge. Este foarte posibil ca sunetul ce suferă aceste modificări să fie total diferit din punct de vedere matematic de sunetul original, cu condiţia ca urechea umană să nu observe nici o diferenţă. Standardul MP3 a fost elaborat în 1987 de către Dieter Seitzer, profesor al Institutului Fraunhofer. Avantajul major oferit de noul standard, în comparaţie cu celelalte formate, era spaţiul redus ocupat, cu păstrarea unei calităţi mai mult decât acceptabile a sunetului.

O dată cu răspândirea Internetului şi a reţelelor de file-sharing, fenomenul MP3 a luat amploare, devenind un mod eficient de stocare şi transmitere a muzicii pe calculator. Cu un program care realizează o compresie de calitate şi la un bitrate suficient de ridicat, rezultatul este foarte greu de diferenţiat de original. Formatul MP3 a devenit astfel o sursă a multor controverse datorită capacităţii lui de a transfera muzica la o calitate foarte bună prin Internet sau către orice alt dispozitiv portabil. În ciuda nemulţumiţilor din industria muzicală, gradul de răspândire a acestui standard este foarte mare.

PROCEDURA DE TESTARE

Categoriile după care s-a făcut departajarea au fost: calitate audio, portabilitate, dotări, construcţie şi ergonomie. Fiind un test strict de MP3 playere, nu au fost punctate funcţionalităţi precum: redarea de fişiere video, calendar, jocuri etc.

Nota de la portabilitate a fost acordată în funcţie de greutate, dimensiuni, lungimea firului pentru căşti, modalitate de transport. La capitolul dotări au punctat decisiv: ecranul color - aici s-a luat în calcul şi calitatea acestuia - modulul radio FM, funcţia de reportofon şi alte dotări care ar putea încânta un utilizator de

player MP3. Nota de la construcție a fost apreciată în funcție de materialele folosite și de modul efectiv de îmbinare a player-ului.

La ergonomie s-a apreciat eficiența meniului, a modului de navigare, greutatea sau ușurința cu care au putut fi accesate diverse funcții sau taste și plasarea eficientă a conectorului jack.

Nota de la calitate a fost stabilită în felul următor: s-a apreciat calitatea audiției folosind căștile din dotarea playerului, s-au înlocuit căștile cu o pereche profesională utilizată de către DJ, iar calitatea efectivă a playerului a fost apreciată pe o pereche de monitoare de studio.

Verdictul a fost stabilit în urma unei medii ponderate, astfel: calitate audio – 25%, portabilitate – 25%, dotări – 20%, construcție – 15%, ergonomie – 15%. Calitatea audio a fost evaluată după trei criterii: calitatea cu căștile din dotare – 40%, calitatea cu o altă pereche de căști – 30%, calitatea "brută", în condițiile folosirii monitoarelor de studio – 30%.

CONCLUZIE

În materie de design, funcționalitate și portabilitate, noua generație de playere MP3 este mult îmbunătățită comparativ cu anii trecuți. În condițiile în care Apple reușește să se mențină în poziția de lider și lansează noi modele îmbunătățite ale iPod-ului, este greu de crezut că acest segment de piață va rămâne unul staționar. Ecranul LCD color este acum la mare cerere, unele playere pot afișa fotografii, pot reda conținut video, pot stoca diverse formate de fișiere, pot funcționa ca reportofon și au integrat un modul FM.

Modelele celor mai titrați producători ai momentului, Apple și iRiver, s-au impus fără probleme. Surpriza a venit însă de la SanDisk, modelul e250 făcând per total o impresie foarte bună, deși a reușit să se plaseze în final doar pe locul cinci. Lupta pentru titlul de cel mai bun player MP3 rămâne deschisă, deși de această dată laurii au fost acordați micului dar puternicului iPod Nano.

Gabriel Mitran

KRK ROKIT POWERED 5



Este adevărat că un player MP3 nu va fi folosit aproape niciodată în combinație cu o pereche de boxe, dar, pentru a evalua cât mai bine calitatea "brută" a sunetului oferit de playerele din test (notă ce a contat cu 7.5% la verdictul final), am ales această variantă de conectare.

Calitatea sunetului oferit de monitoarele de studio Rokit Powered 5 este impecabilă. Acestea au fost oferite prin amabilitatea firmei AV Audio Sys și au permis evaluarea cât mai precisă a zgomotului, distorsiunilor și a funcționalității egalizorului din dotarea playerelor. Monitoarele au două difuzoare pe două căi, o putere totală de 150W și redau precis frecvențele cuprinse între 53Hz și 20kHz. Pentru a mări





eficiența, wooferul de 5 inch și tweeter-ul de un inch sunt biamplificate, iar pentru a elimina efectul de difracție a sunetului incinta are colțurile ușor rotunjite. Din curiozitate am conectat cele două boxe la o placă de sunet de calitate și pot spune că sunetul redat s-a apropiat de perfecțiune.

Pentru că sunt destinate unui mic studio de înregistrări sau celor pasionați cu adevărat de muzică, monitoarele Rokit Powered 5 și-au îndeplinit cu succes misiunea pe care au avut-o în cadrul testului din această lună.

TECHNICS RP-DH1200



În cazul unor playere MP3 calitatea sunetului oferit de căștile din dotare este sub așteptări, de aceea am decis să folosim o pereche de căști de calitate superioară. Ne-am oprit la Technics RP-DH1200, oferită prin amabilitatea Panasonic.

Căștile acoperă întregul pavilion al urechii, au o construcție robustă și sunt capabile să redea un sunet de calitate. Technics RP-DH1200 au în dotare difuzoare cu diametrul de 50mm. Cu o sensibilitate de 107dB/mW, acestea oferă o putere maximă de 3500mW. În cazul în care sunt conectate la o sursă de sunet pe măsură, nivelul volumului oferit este aproape insuportabil și chiar periculos, spre exemplu într-o cameră liniștită





sunetul produs de acestea poate fi auzit cu claritate de la o distanță de 2 metri. Răspunsul în frecvență este de 5Hz-30kHz. Cablul detașabil, dacă este întins, are o lungime maximă de 3m.

Technics RP-DH1200 este o pereche de căști destinată exclusiv DJ-ilor, mediilor zgomotoase și de aceea sunt concepute pentru a oferi o mare atenuare a zgomotului ambiental, facilitate care ne-a permis să evaluăm cât mai bine calitatea sunetului oferit de playerele MP3 din test.



1099 Lei | 12 luni | Ultra PRO Computers
1035 Lei | 12 luni | Tape Computer

Apple **iPod Nano**

Apple s-a întrecut pe sine atunci când a lansat iPod Nano.

PERFORMANŢE

iPod Nano se apropie de caracteristicile playerului MP3 ideal: mic, uşor şi cu o capacitate de stocare generoasă, dar acesta nu include un modul radio FM, destul de util în anumite situaţii. Calitatea sunetului oferit de iPod Nano este excelentă. La volum maxim nu au apărut nici un fel de distorsiuni, sunetul a rămas clar şi bine definit. Ecranul color de 1.5 inch este de foarte bună calitate.

CONCLUZIE

Nano rămâne un player de top şi dorit de toată lumea.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 4GB · Dimensiuni: 90x40x69mm
Greutate: 42g · Autonomie: 14 ore · Display: 1.5” color · Modul radio FM: Nu · Funcţie reportofon: Nu
Alimentare: Acumulator intern

9.46



413.5 Lei | 12 luni | Skin Media

iRiver **T10**

T10 este un player MP3 uşor, de dimensiuni reduse şi cu un sistem de prindere foarte sigur.

PERFORMANŢE

Autonomia oferită de o singură baterie AAA este impresionantă, T10 fiind un partener ideal în călătoriile de lungă durată. Problema apare atunci când ne săturăm de piesele din memoria internă pentru că T10 nu are încorporat şi un tuner FM. Căştile incluse oferă o audiţie de calitate în orice condiţii.

CONCLUZIE

T10 este un player ce va fi cu siguranţă îndrăgit de pasionaţii de munte şi drumeţii.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 1GB · Dimensiuni: 85.8x40.8x29.4mm
Greutate: 49g · Autonomie: 53 ore · Display: 1” · Modul radio FM: Nu · Funcţie reportofon: Da
Alimentare: Baterie AAA

8.81



799 Lei | 12 luni | Atlas Corporation

SanDisk **Sansa e250**

Sansa e250 este un model care a lăsat în general o impresie foarte bună.

PERFORMANŢE

e250 are dimensiuni reduse şi navigarea în cadrul meniului este similară Apple. Playerul este bine construit, iar utilizarea este intuitivă. Ecranul LCD cu diagonala de 1.8” este de o calitate bună şi pe acesta pot fi vizualizate videoclipuri sau filme. Acumulatorul intern oferă o autonomie de 32 de ore în cazul redării fişierelor MP3.

CONCLUZIE

E250 este un player MP3 ce merită luat în seamă ca alternativă la iRiver sau iPod.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash+micro SD · Capacitate memorie: 2GB · Dimensiuni: 89x43x13mm
Greutate: 76g · Autonomie: 32 ore · Display: 1.8” · Modul radio FM: Nu · Funcţie reportofon: Da
Alimentare: Acumulator intern

8.93



1825 Lei | 24 luni | Senorg Romania

Creative **Zen Vision**

Creative Zen Vision este un player MP3 ce poate intra cu uşurinţă la categoria greilor din cauza celor 235g.

PERFORMANŢE

Tot din cauza greutăţii şi a dimensiunilor deloc de neglijat, Zen Vision a suferit la capitolul portabilitate. Însă ecranul de foarte mari dimensiuni cu o rezoluţie de 640x480 pixeli, suportul pentru fişierele codate DivX sau XviD pot face deliciul oricărui utilizator. Pentru sincronizarea cu PC-ul trebuie utilizat Windows Media Player 10.

CONCLUZIE

Zen Vision este cu siguranţă cel mai dotat model din test.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: HDD+CF · Capacitate memorie: 30GB · Dimensiuni: 124x74.4x20mm
Greutate: 235g · Autonomie: 8 ore · Display: 3.7” · Modul radio FM: Da · Funcţie reportofon: Da
Alimentare: Acumulator detaşabil

8.83

Choose ASRock Save the Earth RoHS

AM2NF4G-SATA2

AM2 940-Pin Socket for AMD Athlon™ 64 / 64FX / 64X2 and Sempron processors
nVidia GeForce 6100 chipset
nVidia nForce 410 MCP chipset



- FSB 1000MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology and AMD Cool 'n' Quiet Technology
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 128MB
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 with 4 DIMMs slots, maximum capacity up to 8GB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x1 slot
- 2 ports of Serial ATA II 3.0Gb/s, Support RAID (RAID 0, 1, JBOD), and "Hot Plug" functions, 2 ATA133 IDE ports
- 7.1 channel with High Definition Audio
- Windows Vista™ Premiun Logo Hardware Ready

Windows Vista Premium Logo H/W Ready · Worldwide Best Internal Graphics PixelShader 3.0 DirectX 9.0 · Dual Channel DDRII 800 Max. capacity up to 8GB · Untied Overclocking

ASRock, an Expert in Windows Vista™

AM2XLI-eSATA2

AM2 940-Pin Socket for AMD Athlon™ 64/64FX/64X2 and Sempron Processors
ULi M1697

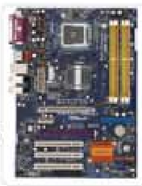


- Supports FSB 1000MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology and AMD Cool 'n' Quiet Technology
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533, 4 DIMMs slots, with maximum capacity up to 8GB
- Supports Dual Graphics XLI
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x 8 slot, to adopt 2nd PCI Express x 16 VGA card and other PCI Express x4, x2, x1 interface cards
- 2 x PCI Express x1 slots
- 4 ports of Serial ATA II 3.0Gb/s, support RAID (RAID 0, 1, 0+1, JBOD and RAID 5), NCQ, AHCI and "Hot Plug" functions, 2 ATA 133 IDE ports
- 2 x eSerial ATAII 3.0 Gb/s connectors, support "Hot Plug" function
- HDMI_SPDIF header, providing SPDIF audio output to HDMI VGA card, allows the system to connect HDMI Digital TV/ projector/LCD devices.
- 7.1 Channel with High Definition Audio
- Windows Vista™ Premium Logo Hardware Ready

Windows Vista Premium Logo H/W Ready · Dual Graphics XLI · World Wide First HDMI Interface Ready · Dual Channel DDRII 800 Max. capacity up to 8GB

775XFire-eSATA2+

LGA 775 for Intel® Dual Core Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, supporting Core™ 2 Duo Desktop (Conroe), Presler and Cedar Mill processors
Intel 945PL + ICH7R Chipset



- Supports FSB 800/533 MHz processor, EM64T CPU and H-T Technology
- Supports Dual Channel DDRII533 x 4 DIMMs
- Supports ATI CrossFire™
- PCI Express x 16 slot
- Additional AGI Express slot to adopt 2nd PCI Express x 16 VGA card, and other PCI Express x4, x2, x1 interface cards
- PCI Express x 1 slot
- 4 x Serial ATAII 3.0 Gb/s connectors, support RAID (RAID 0, RAID 1, RAID 10, RAID 5 and Intel Matrix Storage),NCQ, AHCI and "Hot Plug" functions, and 1 ATA100 IDE port
- 2 x eSerial ATAII 3.0 Gb/s connectors, support "Hot Plug" function
- HDMI_SPDIF header, providing SPDIF audio output to HDMI VGA card, allows the system to connect HDMI Digital TV/ projector/LCD devices.
- 7.1 channel with High Definition Audio
- Windows Vista™ Premium Logo Hardware Ready

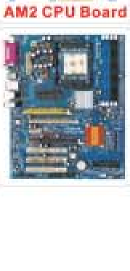
Support Conroe E4xxx CPU · Windows Vista Premium Logo H/W Ready · CROSSFIRE Ready · World Wide First HDMI Interface Ready

939Dual-SATA2

Socket 939 for AMD Athlon 64 /64FX /64X2 processor
ULi 1695 chipset (ULi M1695/ ULi M1567)



AM2 CPU Board



- FSB 1000 MHz (2.0GT/s),Dual Channel DDR400 memory
- Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- 1 x Future CPU Port (Supports CPU upgrade from AMD K8 939-Pin CPU to AM2 940-Pin CPU through AM2 CPU Board)
- PCI Express x16 VGA interface
- AGP8X VGA interface
- PCI Express x1 slot,2 IDE ports (ATA133)
- PCI Express SATA II (3.0Gb/s) controller on board
- SerialATA 1.5Gb/s, RAID 0,1,JBOD

support Dual Core CPU · PCI Express SATA II · FSB 1000MHz Dual Channel DDR400

K8NF4G-SATA2

Worldwide Best Internal Graphics on K8-754 Platform
Socket 754 for 64-bit AMD Athlon 64 and 32-bit /64-bit Sempron processors
nVidia GeForce 6100 chipset



- Chipset capable to FSB 1000 MHz (2.0GT/s), Hyper-Transport Technology, AMD Cool'n'Quiet Technology
- Integrated NV44 graphics DX9.0 VGA , Pixel Shader 3.0 ,Max shared memory 128MB
- PCI Express x16 slot for VGA interface
- PCI Express x1 slot
- DDR400/333/266, 2DIMM slots
- 2 x SerialATA II 3.0Gb/s ports, RAID 0,1,JBOD
- 7.1 Channel with High Definition Audio
- Windows Vista Hardware Ready

Windows Vista Hardware Ready · PixelShader 3.0 DirectX 9.0 · Serial ATA II

· The specification is subject to change without notice. · The brand and product names are trademarks of their respective companies. · Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

ASESOFT DISTRIBUTION
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti
Tel. +4021.211.1856 / Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

K Tech Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Et2, Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74 / Fax: +4031.403.90.75
www.ultrapro.ro

RHS Your IT Supplier
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067 / Fax: +4021 331.0061
www.rhs.ro

ASRock www.asrock.com



1809 Lei | 12 luni | Depozitul de Calculatoare
1809 Lei | 12 luni | Ultra PRO Computers

Apple **iPod 60GB**

iPod este singurul model de la Apple care mai este dotat cu un harddisk.

PERFORMANȚE

iPod permite vizualizarea de videoclipuri pe ecranul LCD de 2.5 inch. Asemenea fratelui mai mic, nu are inclus un tuner FM. Calitatea audiției este demnă de invidiat, iPod obținând una dintre cele mai bune note la acest capitol. Pentru călătoriile lungi autonomia de 20 de ore și cei 60GB se pot dovedi extrem de utile.

CONCLUZIE

iPod este cu siguranță cel mai reprezentativ player mp3 de la Apple.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: HDD · Capacitate memorie: 60GB · Dimensiuni: 104x61x14mm
Greutate: 157g · Autonomie: 20 ore · Display: 2.5” color · Modul radio FM: Nu · Funcție reportofon: Nu
Alimentare: Acumulator intern

9.33



828.5 Lei | 12 luni | Skin Media

iRiver **U10**

Acest player a impresionat prin eleganță și dotări.

PERFORMANȚE

Modul de control este 100% nou, practic ecranul playerului fiind o tastă cu patru direcții. Funcția Hold este de tip mecanic, o dată activată, tastele direcționale sunt blocate dar tastele separate de control al volumului rămân funcționale. Modulul radio FM este binevenit, iar calitatea sunetului este foarte bună chiar dacă sunt utilizate căștile din dotare.

CONCLUZIE

U10 este un adevărat adversar pentru iPod Nano.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 2GB · Dimensiuni: 69x47x16mm
Greutate: 70g · Autonomie: 34 ore · Display: 2.2” color · Modul radio FM: Da · Funcție reportofon: Da
Alimentare: Acumulator intern

9.34



1441 Lei | 12 luni | New Link - Sony Center

Sony **Walkman NW-A3000**

Sony Walkman NW-A3000 este un player MP3 de calitate și cu un aspect plăcut.

PERFORMANȚE

Deoarece suprafața sa este foarte lucioasă, ecranul monocrom este greu lizibil în condiții de lumină puternică. Pe harddisk-ul intern de 20GB se poate transfera o mare parte din colecția proprie de MP3-uri. Acumulatorul are o autonomie de 35 de ore, iar calitatea sunetului este peste medie. Din păcate, NW-A3000 nu este dotat cu un modul radio FM.

CONCLUZIE

Acesta este destinat celor care își doresc un player MP3 cu un design futurist.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: HDD · Capacitate memorie: 20GB · Dimensiuni: 65x104x21mm
Greutate: 182g · Autonomie: 35 ore · Display: monocrom · Modul radio FM: Nu · Funcție reportofon: Nu
Alimentare: Acumulator intern

8.41



398 Lei | 12 luni | Ultra PRO Computers

Apple **iPod Shuffle**

Shuffle este mezinul familiei iPod. Simplitatea este cuvântul care poate caracteriza cel mai bine acest player.

PERFORMANȚE

iPod Shuffle este cel mai slab dotat MP3 player din test, dar acesta oferă o calitate impresionantă a sunetului. Încărcarea acumulatorului intern se realizează prin conectarea la PC pe portul USB, în timp ce pentru transferul melodiilor aveți nevoie de clasicul iTunes, care necesită o mică perioadă de adaptare.

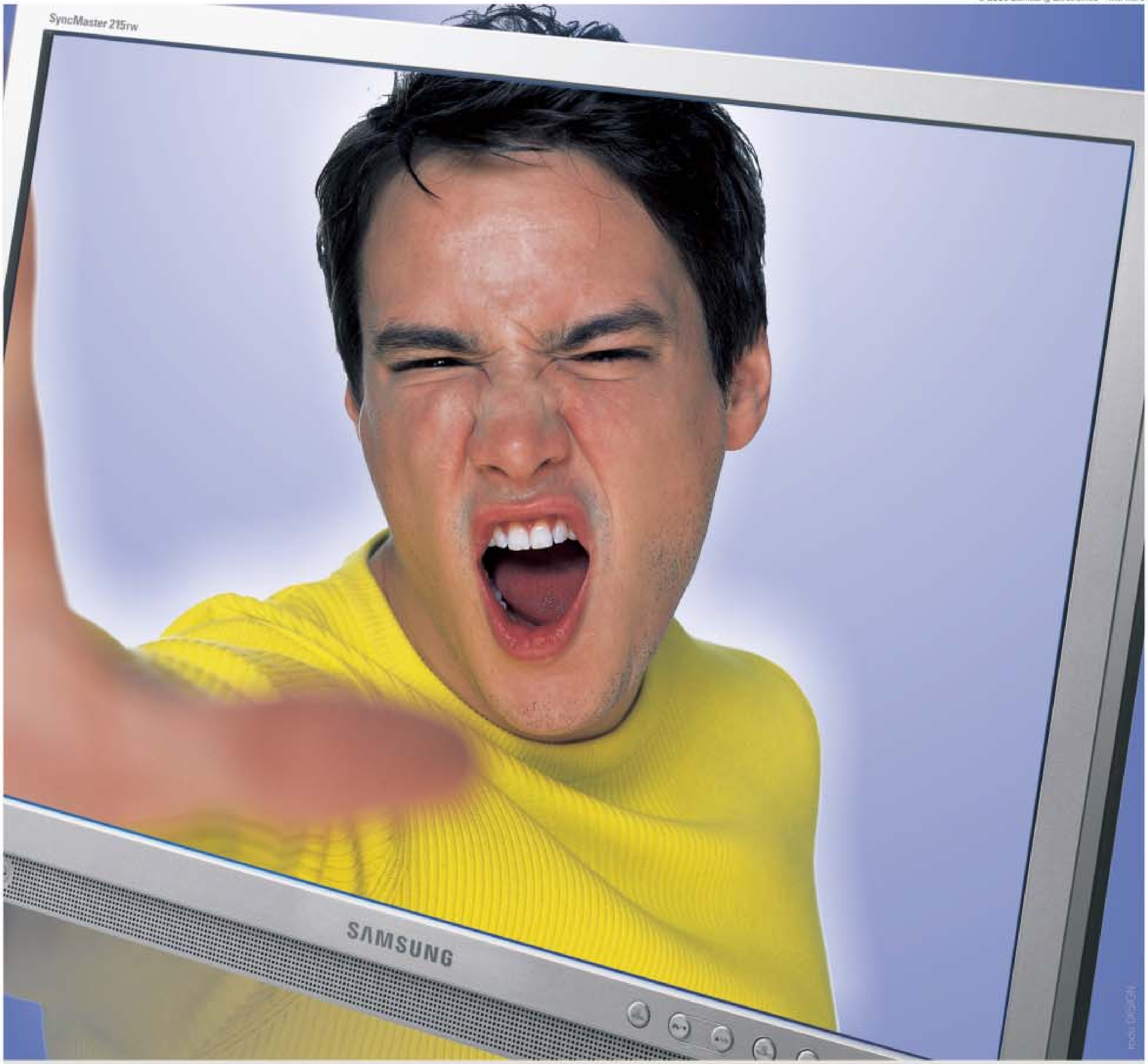
CONCLUZIE

Dacă apreciați la un player MP3 numai calitatea audiției, atunci iPod Suffle este soluția.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 512MB · Dimensiuni: 84x25x8.4mm
Greutate: 22g · Autonomie: 12 ore · Display: Nu · Modul radio FM: Nu · Funcție reportofon: Nu
Alimentare: Acumulator intern

8.29



SyncMaster 215TW
SAMSUNG



276 Lei · 12 luni · Ultra PRO Computers

Packard Bell AudioKey Premium

AudioKey Premium este un model de player MP3 destul de echilibrat în ceea ce priveşte ergonomia şi dotările.

PERFORMANŢE

La volum maxim sunetul distorsionează şi îşi pierde din claritate. Dacă cei 512MB nu sunt destul de încăpători, atunci putem oricând să pornim radioul şi să căutăm un post cu muzica favorită. O singură baterie de tip AAA îi conferă playerului o autonomie de opt ore. Este recomandat să avem mereu o altă baterie de rezervă.

CONCLUZIE

AudioKey Premium este un player uşor şi practic.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 512MB · Dimensiuni: 91x28.5x19mm
Greutate: 36g · Autonomie: 8 ore · Display: Monocrom · Modul radio FM: Da · Funcţie reportofon: Da
Alimentare: Baterie AAA

8.11



715 Lei · 12 luni · Skin Media

iRiver H10

Deşi este un model mai vechi lansat de iRiver, H10 a reuşit să prindă podiumul.

PERFORMANŢE

H10 este mai mic şi mai dotat decât clasicul iPod, poate afişa imagini JPEG şi are inclus un modul radio FM. Funcţia de reportofon este şi ea binevenită deşi nu este folosită foarte des. Ecranul color de 1.5 inch este suficient de mare pentru a afişa clar toate informaţiile necesare. La capitolul ergonomie putem spune că H10 nu este la fel de uşor de folosit ca U10.

CONCLUZIE

H10 este un player MP3 de top care oferă un spaţiu generos de stocare.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: HDD · Capacitate memorie: 6GB · Dimensiuni: 95x54x15mm
Greutate: 96g · Autonomie: 12 ore · Display: 1.5” color · Modul radio FM: Da · Funcţie reportofon: Da
Alimentare: Acumulator detaşabil

9.24



1099 Lei · 24 luni · LG Electronics România

LG JM53

LG JM 53 este un player MP3 cu harddisk şi cu dimensiuni reduse.

PERFORMANŢE

JM 53 are ca puncte forte capacitatea de stocare şi autonomia acumulatorului intern. Ergonomia nu este punctul său forte, navigarea în cadrul meniului fiind destul de greoaie, iar calitatea audiţiei nu este nici ea ieşită din comun. Tunerul radio FM şi funcţia de reportofon se pot dovedi foarte utile. JM53 oferă suport şi pentru fişierele video.

CONCLUZIE

LG JM 53 este o alegere bună dacă nu puneţi accentul pe ergonomie.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: HDD · Capacitate memorie: 8GB · Dimensiuni: 99x48x14mm
Greutate: N/A · Autonomie: 30 ore · Display: 1.77” color · Modul radio FM: Da · Funcţie reportofon: Da
Alimentare: Acumulator intern

8.07



N/A · 24 luni · Woxter Electronics

Woxter i-Move 600

Woxter i-Move 600 este un player MP3 de mici dimensiuni şi cu dotări mulţumitoare.

PERFORMANŢE

Având în vedere faptul că acest model este dotat şi cu un tuner FM, 1GB de memorie poate fi considerat îndeajuns pentru un utilizator obişnuit. Dacă sunt folosite căştile din dotare, sunetul este foarte distorsionat la volum maxim, situaţie remediată în cazul testării cu RP-DH1200. i-Move 600 permite memorarea frecvenţei de emisie pentru 20 de posturi radio.

CONCLUZIE

Playerul este o alegere potrivită pentru cei care nu sunt pretenţioşi la calitatea sunetului.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 1GB · Dimensiuni: 76.2x41x17mm
Greutate: 54g · Autonomie: N/A · Display: 1.5” color · Modul radio FM: Da · Funcţie reportofon: Da
Alimentare: Acumulator intern

7.84



249 Lei | 12 luni | Atlas Corporation

SanDisk **Sansa m230**

Sansa m230 este un player MP3 clasic, care nu aduce multe noutăți într-o lume dominată de iPod.

PERFORMANȚE

Cei 512MB de memorie pot fi considerați insuficienți în condițiile în care modelul de față nu este dotat și cu un tuner FM. Autonomia oferită de o singură baterie AAA este de aproximativ 19 ore. Calitatea audiției este bună, dar o pereche de căști mai performante asigură o calitate a sunetului sensibil superioară.

CONCLUZIE

Sansa m230 s-a plasat către coada clasamentului din cauza dotărilor și a calității sunetului.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 512MB · Dimensiuni: 79x23x35mm
Greutate: 28g · Autonomie: 19 ore · Display: Monocrom · Modul radio FM: Nu · Funcție reportofon: Da
Alimentare: Baterie AAA

7.77



N/A | 24 luni | Woxter Electronics

Woxter **i-Move 525**

i-Move 525 este cel de-al doilea reprezentant al firmei Woxter.

PERFORMANȚE

La o primă vedere, playerul este bine dotat. Tunerul FM poate suplini lipsa unui spațiu de stocare mai mare iar acumulatorul intern rezistă, fără a fi încărcat, 14 ore.

Ecranul este de slabă calitate, în condiții perfecte de iluminare scrisul de pe ecran fiind apoape ilizibil iar sunetul oferit nu strălucește. Era de preferat utilizarea unui ecran monocrom.

CONCLUZIE

Este util celor care au deja un card de memorie SD sau MMC.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash+MMC · Capacitate memorie: 512MB · Dimensiuni: 68x45x12mm
Greutate: 43g · Autonomie: 14 ore · Display: OLED · Modul radio FM: Da · Funcție reportofon: Da
Alimentare: Acumulator intern

7.70



1178 Lei | 12 luni | MGT Educational

Olympus **WS-320M**

WS-320M nu poate fi considerat cel mai slab player MP3 deoarece funcția sa primară este aceea de reportofon.

PERFORMANȚE

Calitatea sunetului este cu mult peste cea a ultimilor cinci clasați. La capitolul dotări WS-320M suferă cel mai tare, aici se compară cu iPod Shuffle.

Pe ecranul monocrom de mici dimensiuni sunt afișate doar informații esențiale. 1GB de memorie poate fi considerat un spațiu de stocare suficient în condițiile în care autonomia unei baterii este de 16 ore.

CONCLUZIE

WS-320M este un reportofon ce poate fi utilizat ca player MP3.



Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash · Capacitate memorie: 1GB · Dimensiuni: 95x38x11mm
Greutate: 46g · Autonomie: 16 ore · Display: monorom · Modul radio FM: Nu · Funcție reportofon: Da
Alimentare: Baterie AAA

7.59



561 Lei | 12 luni | Senorg România

STLab **A8001**

A8001 de la STLab este un alt MP3 player care poate citi carduri de memorie MMC/SD.

PERFORMANȚE

A8001 are cel mai mult de suferit la calitatea audio deoarece sunetul distorsionează puternic la un volum nu foarte ridicat. Cu toate acestea, dacă este utilizată o altă pereche de căști, lucrurile se pot îmbunătăți în mod considerabil. Modulul radio FM și posibilitatea de utilizare a unor carduri MMC/SD constituie un avantaj. Autonomia este de 15 ore.

CONCLUZIE

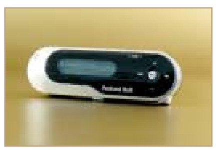
A8001 nu emite prea multe pretenții în ceea ce privește calitate sunetului.



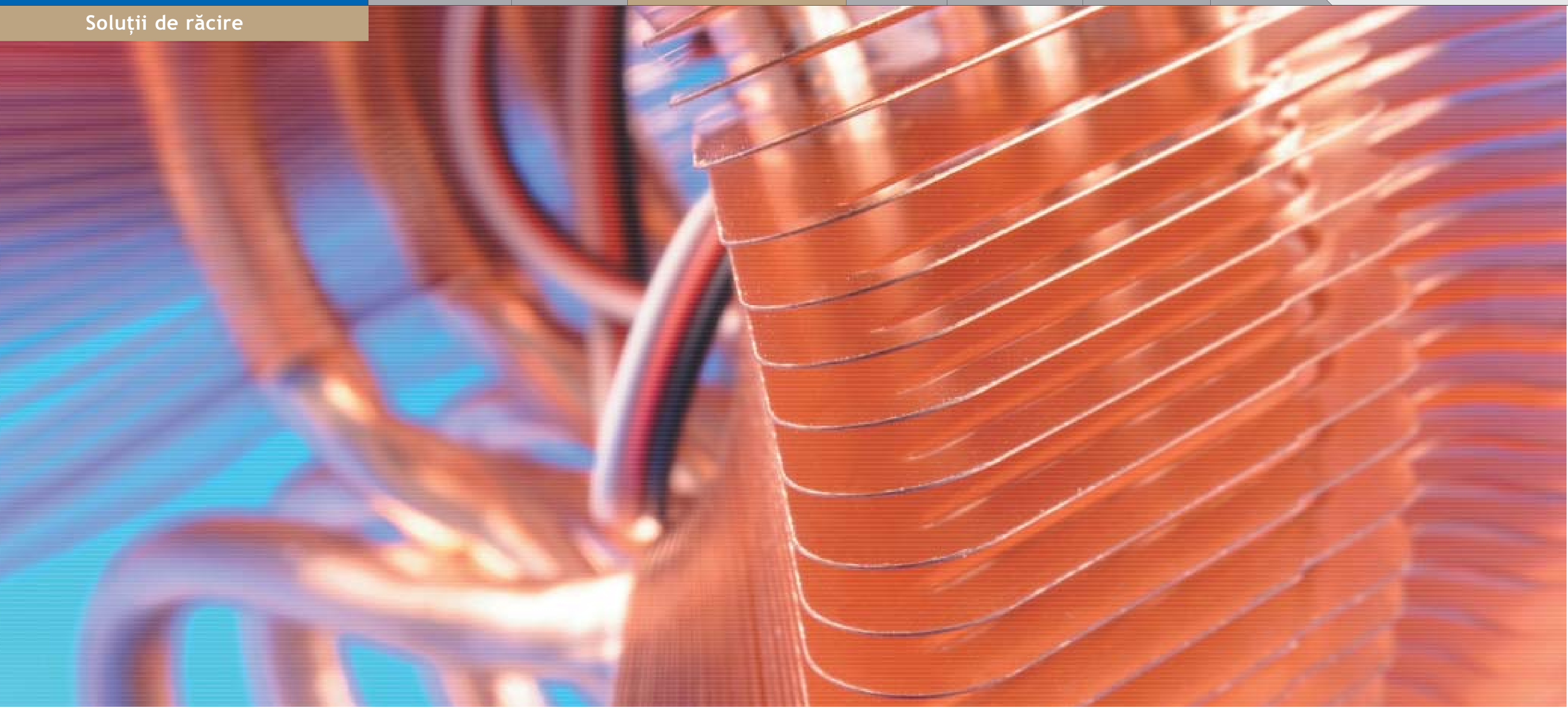
Conectare PC: USB 2.0 · Tip memorie: Flash+MMC/SD · Capacitate memorie: 1GB · Dimensiuni: 65x45x18mm
Greutate: N/A · Autonomie: 15 ore · Display: OLED · Modul radio FM: Da · Funcție reportofon: Da
Alimentare: Baterie AAA

7.60

	Apple iPod Nano	iRiver U10	Apple iPod 60GB	iRiver H10	SanDisk Sansa e250	Creative Zen Vision	iRiver T10	Sony Walkman NW-A3000
								
Distribuitor	Ultra PRO Computers/ Tape Computer	Skin Media	Depozitul de Calculatoare/Ultra PRO Computers	Skin Media	Atlas Corporation	Senorg România	Skin Media	New Link - Sony Center
Preț	1099 lei / 1035 lei	828.5 lei	1809 lei	715 lei	799 lei	1825 lei	413.5 lei	1441 lei
Garanție	12 luni / 12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	12 luni	24 luni	12 luni	12 luni
Detalii tehnice								
Dimensiuni (mm)	90x40x69	69x47x16	104x61x14	95x54x15	89x43x13	124x74.4x20	85.8x40.8x29.4	65x104x21
Greutate (g)	42	70	157	96	76	235	49	182
Conectare	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Memorie flash	4GB	2GB	Nu	Nu	2GB + micro SD	CF I/II	1GB	Nu
HDD	Nu	Nu	60GB	6GB	Nu	30GB	Nu	20GB
LCD	1.5"	2.2"	2.5"	1.5"	1.8"	3.7"	1"	Monocrom
Alimentare	Acumulator intern	Acumulator intern	Acumulator intern	Acumulator detașabil	Acumulator intern	Acumulator detașabil	Baterie AA	Acumulator intern
Presetări EQ	22	10	21	10	8	8	10	6
Radio FM	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu	Nu
Reportofon	Nu	Da	Nu	Da	Da	Da	Da	Nu
Durată funcționare	14 ore	34 ore	20 ore	12 ore	32 ore	8 ore	53 ore	35 ore
Note teste								
Ergonomie	10	8.5	10	9	9	8.5	7.5	9
Construcție	10	9	10	9	9.5	9	9	9
Dotări	7.5	9	7.5	9	7	10	8	7
Portabilitate	10	10	9.5	9.5	10	7.5	9.5	8
Calitate audio	9.84	9.64	9.8	9.45	9.03	9.3	9.45	9.22
Verdic	**9.46**	**9.34**	**9.33**	**9.24**	**8.93**	**8.83**	**8.81**	**8.41**

	Apple iPod Shuffle	Packard Bell AudioKey Premium	LG JM53	Woxter i-Move 600	SanDisk Sansa m230	Woxter i-Move 525	STLab A8001	Olympus WS-320M
								
Distribuitor	Ultra PRO Computers	Ultra PRO Computers	LG Electronics România	Woxter Electronics	Atlas Corporation	Woxter Electronics	Senorg România	MGT Educational
Preț	398 lei	276 lei	1099 lei	N/A	249 lei	N/A	561 lei	1177 lei
Garanție	12 luni	12 luni	24 luni	24 luni	12 luni	24 luni	12 luni	12 luni
Detalii tehnice								
Dimensiuni (mm)	84x25x8.4	91x28.5x19	99x48x14	76.2x41x17	79x23x35	68x45x12	65x45x18	95x38x11
Greutate (g)	22	36	N/A	54	28	43	N/A	46
Conectare	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Memorie flash	512MB	512MB	Nu	1GB	512MB	512MB + MMC/SD	1GB + MMC/SD	1GB
HDD	Nu	Nu	8GB	Nu	Nu	Nu	Nu	NU
LCD	Nu	Monocrom	1.77"	1.5"	Monocrom	OLED	OLED	Monocrom
Alimentare	Acumulator intern	Baterie AAA	Acumulator intern	Acumulator intern	Baterie AAA	Acumulator intern	Baterie AAA	Baterie AAA
Presetari EQ	Nu	6	10	7	5	7	6	Nu
Radio FM	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Reportofon	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Durată funcționare	12 ore	8 ore	30 ore	N/A	19 ore	14 ore	15 ore	16 ore
Note teste								
Ergonomie	9.5	8.5	7	7	8	6	7	8
Construcție	9	8	7.6	8	7	7.8	7.2	8
Dotări	3	7	8.5	8	7	8	8	4
Portabilitate	10	9	8.5	9	9	9	9	10
Calitate audio	9.65	7.93	8.21	6.94	7.46	7.11	6.48	7.54
Verdic	**8.29**	**8.11**	**8.07**	**7.84**	**7.77**	**7.70**	**7.60**	**7.59**


hard drive by
HITACHI
Hitachi Global Storage Technologies
1956
2006
50 Years
Celebrating Hard Disk Drive Innovation
Iconițele indică exemple de echipamente electronice care conțin hard discuri.
© Hitachi Global Storage Technologies



SOLUŢII DE RĂCIRE

INTEL ŞI AMD LA RĂCOARE

Iată că o dată cu venirea verii încep să apară şi problemele legate de răcirea componentelor din calculator şi, cum cel mai predispus la supraîncălzire este procesorul, am testat cele mai de seamă produse de răcire convenţionale pentru LGA775 şi Socket 939.

ÎN MOMENTUL DE FAŢĂ PROCESOARELE DE TOP ale acestor platforme sunt cele mai fierbinţi de până acum, dar, după cum se întrevede, cantitatea de căldură degajată de acestea este posibil să scadă la următoarele generaţii, cel puţin în tabăra Intel cu al lor nucleu Conroe. Şi în tabăra AMD se aşteaptă reduceri ale puterii consumate o dată cu trecerea la procesul de fabricaţie pe 65nm, care se preconizează că va fi făcută anul acesta. Totuşi, dacă ritmul de creştere a cantităţii de căldură degajată continuă să crească, este posibil ca pe viitor să vedem sisteme de răcire pe apă livrate direct de producătorul procesoarelor deoarece cele convenţionale pe aer au cam ajuns la limită. Dacă vă mai amintiţi, un pas în această direcţie a fost făcut chiar de Intel, care în cadrul expoziţiei CeBIT de anul acesta a prezentat un sistem de răcire pe apă compact, aflat încă în stadiul de proiect.

La fiecare nou test de soluţii de răcire observăm cum dimensiunile şi complexitatea acestora cresc, un lucru firesc raportat la ritmul de creştere a frecvenţei procesoarelor şi datorită apariţiei modelelor dual core. De asemenea, nu doar dimensiunile radiatorului au crescut, ci şi turaţia ventilatoarelor şi, evident, zgomotul emis de ele. Unii producători fac rabat la performanţă în favoarea reducerii nivelului de zgomot sau utilizează ventilatoare chiar şi de 120mm diametru turate la viteze mai mici. În orice caz, cei care reuşesc să ofere un produs performant şi în acelaşi timp care să nu deranjeze liniştea utilizatorului sunt cei care se bucură de cea mai mare atenţie, mai ales din partea entuziaştilor.

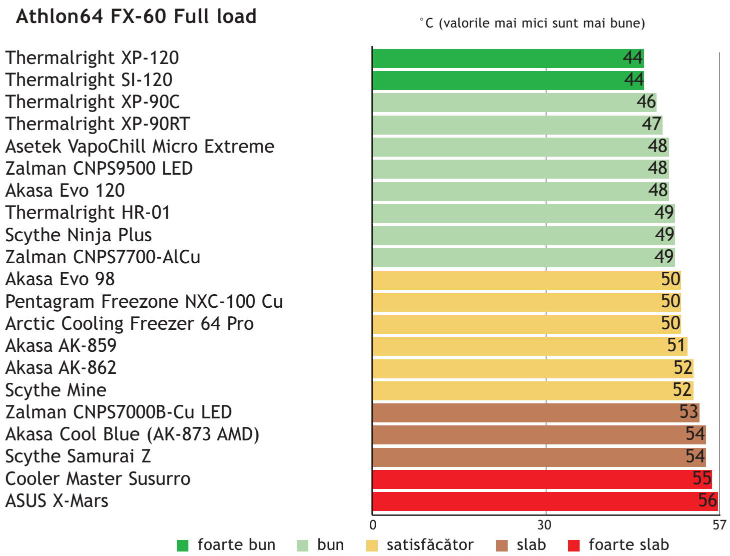
PROCEDURA DE TESTARE

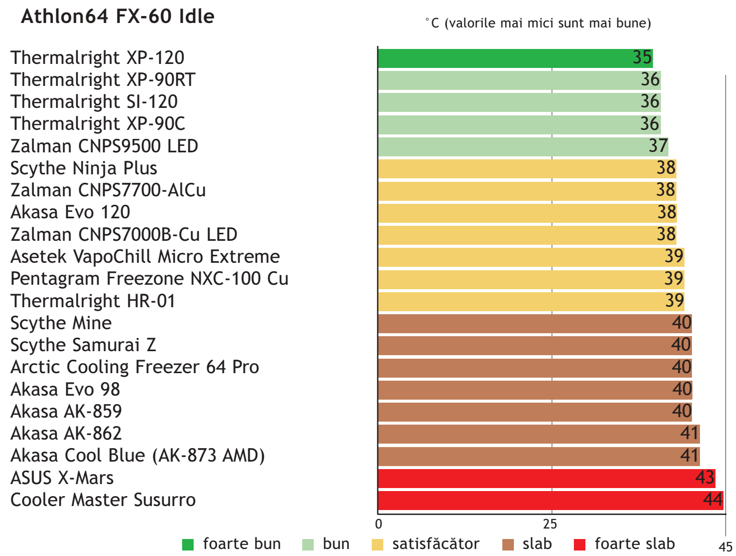
Am ales ca suport hardware două dintre cele mai fierbinţi procesoare ale momentului: un AMD Athlon64 FX-60, ce rulează la 2.6GHz şi dispune de două nuclee, şi Intel Pentium 4 EE3.73 cu FSB de 266MHz. Ambelor le-am setat tensiunea de alimentare la 1.35V, iar din BIOS am dezactivat opţiunile de control automat al turaţiei ventilatorului sau de reducere a frecvenţei de funcţionare. Majoritatea producătorilor de soluţii de răcire livrează în pachet şi o pastă termică sau au preaplicat un pad pe talpa radiatorului, dar care de multe ori se dovedeşte a fi în exces. Am considerat că ar fi mai corect să analizăm performanţele soluţiilor folosind aceeaşi pastă şi ne-am oprit asupra pastei Artcic Silver Ceramique oferită de pc-coolers.ro. Cantitatea de pastă aplicată a fost redusă, cât să acopere cu un strat subţire ambele suprafeţe de contact, care în prealabil au fost curăţate cu alcool. Cum o parte din produse nu vin dotate cu ventilator, pentru răcirea acestora am apelat la două modele, unul de 92mm (Zalman ZM-F2) şi unul de 120mm (Enermax Warp UC-12AEBS).Testarea efectivă s-a efectuat cu platforma pe bancul de probă şi nu într-o carcasă, la o temperatură constantă a camerei de 26 de grade. Am ales această modalitate pentru a evita influenţarea performanţelor de structura internă a carcasei sau de aranjarea cablurilor şi pentru a pune în valoare strict performanţa brută a cooler-ului. Încălzirea procesoarelor am realizat-o cu două instanţe ale aplicaţiei Prime95, care au rulat 20 de minute, moment în care am notat temperatura în full load. La 20 de minute de la oprirea aplicaţiei am notat temperatura în Idle.

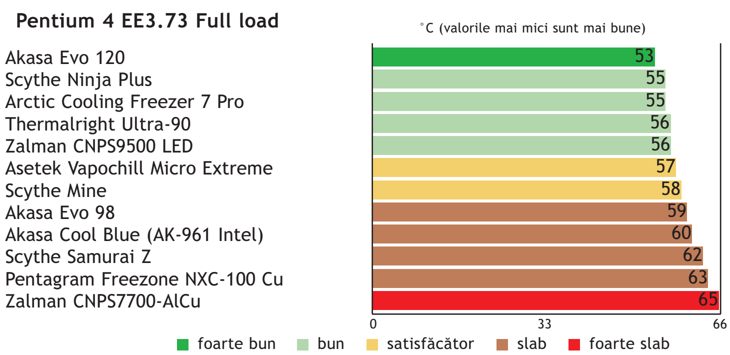
CONCLUZIE

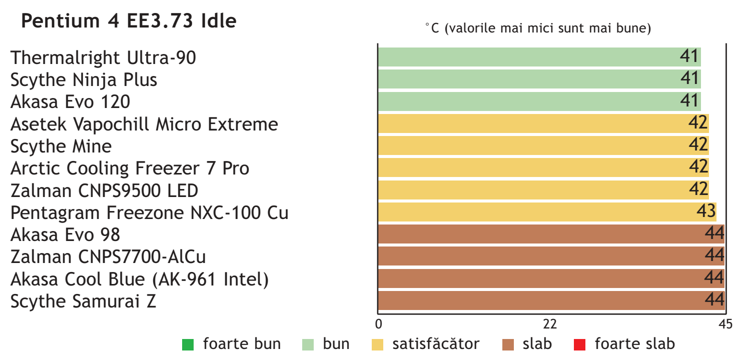
Evident, primele poziţii au fost ocupate de sistemele de răcire voluminoase ce au folosit ventilatoare de diametru mare, 100-120mm. Există însă şi alternative la acestea, coolere de dimensiuni mai mici, dar care sunt foarte gălăgioase. Procesoarele cu frecvenţe sau rating mai mici, precum cele de început de gamă, pot fi răcite în condiţii de stabilitate şi la turaţii mici, sau chiar "fanless" dacă este prezent pe carcasă un ventilator de sistem.

Ştefan Matei


Athlon64 FX-60 Full load
°C (valorile mai mici sunt mai bune)
Thermalright XP-120 44
Thermalright SI-120 44
Thermalright XP-90C 46
Thermalright XP-90RT 47
Asetek VapoChill Micro Extreme 48
Zalman CNPS9500 LED 48
Akasa Evo 120 48
Thermalright HR-01 49
Scythe Ninja Plus 49
Zalman CNPS7700-AlCu 49
Akasa Evo 98 50
Pentagram Freezone NXC-100 Cu 50
Arctic Cooling Freezer 64 Pro 50
Akasa AK-859 51
Akasa AK-862 52
Scythe Mine 52
Zalman CNPS7000B-Cu LED 53
Akasa Cool Blue (AK-873 AMD) 54
Scythe Samurai Z 54
Cooler Master Susurro 55
ASUS X-Mars 56
0
30
57
foarte bun
bun
satisfăcător
slab
foarte slab


Athlon64 FX-60 Idle
°C (valorile mai mici sunt mai bune)
Thermalright XP-120 35
Thermalright XP-90RT 36
Thermalright SI-120 36
Thermalright XP-90C 36
Zalman CNPS9500 LED 37
Scythe Ninja Plus 38
Zalman CNPS7700-AlCu 38
Akasa Evo 120 38
Zalman CNPS7000B-Cu LED 38
Asetek VapoChill Micro Extreme 39
Pentagram Freezone NXC-100 Cu 39
Thermalright HR-01 39
Scythe Mine 40
Scythe Samurai Z 40
Arctic Cooling Freezer 64 Pro 40
Akasa Evo 98 40
Akasa AK-859 40
Akasa AK-862 41
Akasa Cool Blue (AK-873 AMD) 41
ASUS X-Mars 43
Cooler Master Susurro 44
0
25
45
foarte bun
bun
satisfăcător
slab
foarte slab


Pentium 4 EE3.73 Full load
°C (valorile mai mici sunt mai bune)
Akasa Evo 120 53
Scythe Ninja Plus 55
Arctic Cooling Freezer 7 Pro 55
Thermalright Ultra-90 56
Zalman CNPS9500 LED 56
Asetek Vapochill Micro Extreme 57
Scythe Mine 58
Akasa Evo 98 59
Akasa Cool Blue (AK-961 Intel) 60
Scythe Samurai Z 62
Pentagram Freezone NXC-100 Cu 63
Zalman CNPS7700-AlCu 65
0
33
66
foarte bun
bun
satisfăcător
slab
foarte slab


Pentium 4 EE3.73 Idle
°C (valorile mai mici sunt mai bune)
Thermalright Ultra-90 41
Scythe Ninja Plus 41
Akasa Evo 120 41
Asetek Vapochill Micro Extreme 42
Scythe Mine 42
Arctic Cooling Freezer 7 Pro 42
Zalman CNPS9500 LED 42
Pentagram Freezone NXC-100 Cu 43
Akasa Evo 98 44
Zalman CNPS7700-AlCu 44
Akasa Cool Blue (AK-961 Intel) 44
Scythe Samurai Z 44
0
22
45
foarte bun
bun
satisfăcător
slab
foarte slab



226 Lei | N/A | pc-coolers.ro

ZALMAN CNPS9500 LED

CNPS9500 LED este unul dintre produsele de top ale companiei coreene Zalman. Performanțele sale se bazează pe un sistem de trei heat-pipe-uri pe care sunt montate lamele de cupru. Ca și precedentele produse, precum CNPS7700-Cu, și acesta se remarcă prin aspectul exterior deosebit, ajutat și de cele două LED-uri albastre ale ventilatorului.

PERFORMANȚE
Temperatura de 56 de grade la care a ținut procesorul Intel în condiții de stres este foarte bună. Prin intermediul dispozitivului Fan Mate 2 am redus turația ventilatorului în jurul a 1350rpm, viteză la care procesorul lucra la 62 de grade, iar zgomotul puțin perceptibil.

CONCLUZIE
Atât pentru platforma Intel, cât și pentru cea AMD, CNPS9500 LED se prezintă ca o soluție ideală, însă la un preț pe măsură.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 • Material de construcție: Cupru • Turație ventilator: 1350-2600rpm • Heat-pipe: 3 • Greutate: 530g • Dimensiuni: 125x112x85mm

7.81/9.05



127 Lei | 12 luni | Top Quality Computers

Asetek VapoChill Micro Extreme

Asetek este cunoscut mai mult pentru soluțiile sale de răcire cu schimbare de fază, dar dispune și de o linie de coolere denumită VapoChill Micro. Din această gamă fac parte trei produse adresate unor clase diferite: high end, overclocking, low noise. Noi am ales modelul de top Extreme Performance, adresat pasionaților de overclocking. La achiziție trebuie avut în vedere faptul că în pachet este livrat un singur sistem de retenție pentru un anumit tip de platformă.

PERFORMANȚE
Fiind adresat entuziaștilor, VapoChill Micro Extreme neglijează nivelul de zgomot, care la 4000rpm este foarte ridicat. Prin intermediul unui potențiometru se poate reduce turația până aproape de 900rpm.

CONCLUZIE
Cooler-ul s-a remarcat prin performanță, atinsă doar la turații mari ale ventilatorului.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 • Materiale de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: 1000-3800rpm • Heat-pipe: 3 • Greutate: 355g • Dimensiuni: 139x103x85mm

7.71/8.94



142 Lei | 24 luni | Quartz Computer

Scythe Mine

Scythe Mine are un design de tip sandwich, și anume radiatorul este împărțit în două, la mijloc fiind inserat un ventilator cu diametrul de 100mm. Cele două părți ale radiatorului sunt unite între ele de trei heat-pipe-uri care sunt prinse de baza de cupru. Ca și la modelul Samurai Z, și acesta prezintă același sistem de instalare ce nu necesită apelarea la vreo unealtă.

PERFORMANȚE
Mine, deși nu a excelat, și-a îndeplinit îndatoririle cu succes: Athlon-ul a fost ținut la maximum 52 de grade în condiții de stres. Performanțele sale sunt puse mai mult pe seama dimensiunilor radiatorului și mai puțin pe turația ventilatorului.

CONCLUZIE
Scythe Mine este un sistem de răcire de nivel mediu, dar asta datorită dorinței producătorului de a păstra nivelul de zgomot la valori acceptabile.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 • Materiale de construcție: Aluminiu, cupru
Turație ventilator: 1500rpm • Heat-pipe: 3 • Greutate: 560g • Dimensiuni: 150x109x105mm

7.61/8.36



99 Lei | 12 luni | RPG Distribution

Akasa AK-859

Akasa este unul dintre producătorii cu cei mai mulți participanți la acest test. Pentru platforma AMD ne recomandă modelul AK-859 cu radiator integral din cupru și potențiometru de control al turației. Se adresează astfel și utilizatorilor pretențioși, dar și celor care doresc un calculator silențios.

PERFORMANȚE
Performanțele la turație maximă nu excelează, 51 de grade cu procesorul încărcat 100%, însă nivelul de zgomot este unul dintre cele mai ridicate din test. Reducerea vitezei la 2000rpm s-a soldat cu creșterea temperaturii la 62 de grade, însă doar așa s-a putut obține un nivel scăzut al zgomotului emis.

CONCLUZIE
Akasa AK-859 nu excelează, iar performanțele sale modeste pot fi puse pe seama dimensiunilor mici ale radiatorului, situație salvată cât de cât de cele 4000rpm ale ventilatorului.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Cupru • Turație ventilator: 2000-4000rpm
Heat pipe: Nu • Greutate: N/A • Dimensiuni: 84x80x65mm

N/A/8.48



Cu imprimantele foto Epson ai mai mult decât imagini. Le simţi.



Epson Stylus Photo R220
Imprimantă premium pentru fotografii, CD-uri şi DVD-uri printabile.

- imprimare pe CD-uri printabile
- 6 cartuşe individuale
- rezoluţie 5760 x 1440 dpi
- imprimare borderless de la format 10x15 până la A4
- tipărire direct de pe camera digitală, standardul PictBridge



Epson Stylus Photo R240
Imprimantă foto stand-alone ideală pentru imprimarea fotografiilor acasă la o calitate deosebită, chiar şi fără folosirea unui calculator.

- 4 cartuşe individuale
- card reader
- previzualizare imagini şi printare direct de pe carduri de memorie
- PictBridge
- display LCD color de 1.5"
- rezoluţie: 5760x1440 dpi
- Borderfree
- conectare: USB 2.0 şi USB 1.1

Epson Stylus Photo R340
Personalizează, salvează şi împărtăşeşte-ţi amintirile.

- poze de calitate la rezoluţii mari, până la 5760 dpi pe hârtie foto
- LCD de 6 cm pentru printarea pozelor fără ajutorul PC-ului
- 6 cartuşe individuale
- suportă majoritatea tipurilor de carduri de memorie şi printare prin USB direct din camerele digitale compatibile
- Borderfree
- printează şi personalizează CD-urile şi DVD-urile printabile
- opţional Bluetooth
- PictBridge



Epson Stylus Photo RX640
Multifuncţional de ultimă generaţie ce asigură imprimare, scanare şi copiere de înaltă calitate

- cartuşe individuale ce menţin costurile de printare scăzute
- poze de foarte bună calitate la rezoluţii de până la 5760 dpi pe hârtie foto
- scanează şi copiază poze până la 3200 dpi
- scanează negative şi diapozitive cu ajutorul adaptorului de transparenţă
- imprimare de pe toate tipurile de carduri de memorie, fără ajutorul PC-ului
- imprimare de pe orice cameră digitală sau chiar de pe telefonul mobil (Bluetooth)
- tipăreşte pe CD/DVD
- restaurează culorile fotografiilor vechi cu ajutorul EPSON Easy Photo Fix



INDIVIDUAL INK

Cartuşe separate înseamnă să schimbaţi doar culoarea epuizată fără a fi nevoie să schimbaţi toate cartuşele. Eficienţă mare a costului de imprimare păstrându-vă intactă calitatea înaltă a tipăririi!

9,99 Euro
Pe cartuş

Calitatea originală Epson este mai mult decât accesibilă. Puteţi avea cartuşe originale Epson pentru un cost începând cu 9,99 euro pe cartuş.

DESPEC romania
Tel/Fax: +40(21) 408 7080/ 90
www.despec.ro

MB DISTRIBUTION
Tel: +40(21) 231 7988/ 230 0313
www.mbd.ro

TORNADO SISTEMS
Tel/Fax: +40(21) 206 7740/ 312 9820
www.tornado.ro

EPSON®
EXCEED YOUR VISION



87 Lei | 24 luni | ProCA România

PENTAGRAM **Freezone NXC-100 Cu**

Pentagram, un producător mai puţin cunoscut în rândul utilizatorilor din România, are în ofertă produse performante precum Freezone NXC-100 Cu. Chiar dacă dimensiunile sale sunt relativ mici, capacitatea sa de răcire este dată de forma lamelelor de cupru şi de cele 3000rpm ale ventilatorului, care pot fi reduse în mod silenţios până la 1700rpm prin intermediul unui dispozitiv adiacent.

PERFORMANŢE

Pentru platforma LGA775 nu este necesară scoaterea plăcii de bază din carcasă, fiind folosit un sistem de prindere asemănător cu cel al cooler-ului standard. Ventilatorul îşi face simţită prezenţa la turaţii superioare, peste 2000rpm, dar şi perfomanţele sale cresc.

CONCLUZIE

Recomandat pentru procesoare din clasa mainstream, cele high end fiind răcite la limită.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 · Material de construcţie: Cupru · Turaţie ventilator: 1700-3000rpm · Heat pipe: Nu · Greutate: 652g · Dimensiuni: 106x106x55mm

7.11/8.66



159 Lei | N/A | Best Computers/Diverta

Akasa **Evo 120**

Una dintre soluţiile de răcire cele mai voluminoase de la Akasa este Evo 120, care foloseşte un radiator compus din trei heat-pipe-uri de 8mm grosime pe care sunt montate multe lamele subţiri de aluminiu. S-a optat pentru utilizarea unui ventilator de 120mm cu scopul de a reduce nivelul de zgomot, în condiţiile păstrării volumului de aer circulat la valori ridicate.

PERFORMANŢE

S-a remarcat în special pe platforma Intel, unde, chiar şi la turaţie minimă, când zgomotul emis a fost foarte scăzut, temperatura procesorului s-a situat la 57 de grade. Pe platforma AMD a avut acelaşi comportament remarcabil.

CONCLUZIE

Akasa Evo 120 se prezintă ca o soluţie de top, silenţioasă în acelaşi timp, acoperind astfel o gamă largă de utilizatori, chiar şi pe cei pretenţioşi.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 · Materiale de construcţie: Aluminiu, cupru · Turaţie ventilator: 1000-2000rpm · Heat pipe: 3 · Greutate: 530g · Dimensiuni: 160x122x115mm

8.19/8.99



159 Lei | N/A | pc-coolers.ro

Thermalright **Ultra-90**

Aşa cum ne-a obişnuit Thermalright, sistemele de răcire proprietare nu includ ventilator, Ultra-90 nefăcând excepţie de la regulă. Ca aspect, Ultra-90 se impune prin înălţime, grosimea sa fiind una mică raportată la performanţe, doar 45mm. Deşi pare construit tot din aluminiu, radiatorul are totuşi baza de cupru, însă nichelată.

PERFORMANŢE

În teste am utilizat ventilatorul Zalman ZM-F2 la turaţia 2800rpm. Astfel, temperatura procesorului nu a urcat peste 56 de grade în Full Load, respectiv 41 în Idle. Fiind adresat doar platformei LGA775, sistemul de prindere vine deja montat la baza radiatorului.

CONCLUZIE

Thermalright Ultra-90 se încadrează în prima jumătate a clasamentului soluţiilor LGA775 şi are ca atu uşurinţa la instalare.

Platforme testate: LGA775 · Materiale de construcţie: Cupru · Turaţie ventilator: N/A · Heat-pipe: 3 · Greutate: 435g · Dimensiuni: 147x102x45mm

7.86/N/A



176 Lei | 24 luni | Quartz Computer

Scythe **Ninja Plus**

Vârful de gamă al Scythe este Ninja Plus, un monstru de metal la propriu. Deşi volumul său este dat în mare parte de lamelele de aluminiu, greutatea sa este una dintre cele mai mari din test, 815g. Segmentul căruia îi este adresat îi include atât pe pasionaţii de overcloking, cât şi pe cei de "silent computing" datorită folosirii unui ventilator de 120mm cu turaţia maximă de 1200rpm.

PERFORMANŢE

Operaţiunea de montare este migăloasă şi necesită apelarea la şurubelniţă şi aproximativ 10 minute de lucru şi documentare. Sistemul de heat-pipe-uri este bine implementat, lamelele de aluminiu încălzindu-se uniform pe toată suprafaţa lor.

CONCLUZIE

Scythe Ninja a reuşit să răcească într-un mod admirabil chiar şi procesorul platformei Intel, pe care l-a ţinut la maximum 55 de grade.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 · Materiale de construcţie: Aluminiu, cupru · Turaţie ventilator: 1200rpm · Heat-pipe: 6 · Greutate: 815g · Dimensiuni: 150x110x110mm

7.96/8.85



96 Lei | 24 luni | Quartz Computer

Scythe **Samurai Z**

Unul din produsele de început de gamă ale japonezilor de la Scythe este Samurai Z, un cooler multiplatformă. Ventilatorul de 92mm acoperă toată suprafața radiatorului, iar turația sa situată în jurul a 2000rpm păstrează nivelul de zgomot la o valoare redusă ce nu deranjează.

PERFORMANȚE

Samurai Z se remarcă pentru început prin modalitatea de prindere pe toate platformele suportate, nefiind necesară scoaterea plăcii de bază din carcasă. Cele 62 de grade la care a ținut procesorul Intel sunt cam multe, însă trebuie avută în vedere frecvența de lucru a acestuia. Instalat pe procesorul Athlon64 FX-60 a etalat același comportament mediocru, 54 de grade.

CONCLUZIE

Samurai Z se pretează a fi folosit cu precădere pe platforme AMD, indiferent de ratingul procesorului deținut.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 • Materiale de construcție: Aluminiu, cupru
Turație ventilator: 2000rpm • Heat-pipe: 2 • Greutate: 360g • Dimensiuni: 128x98x85mm

7.15/8.12



174 Lei | N/A | pc-coolers.ro

Thermalright **HR-01**

HR-01 este practic o soluție de răcire proiectată a fi folosită fără ventilator pe procesoare Athlon64 cu rating scăzut. Performanțele sale se bazează în mare măsură pe ventilatorul de sistem al carcasei. Deși nu este lat, are o înălțime considerabilă, 160mm, care poate pune probleme în anumite carcase de dimensiuni mai mici.

PERFORMANȚE

Pentru testare i-am atașat un ventilator de 92mm, iar temperatura procesorului în Full Load s-a stabilizat la 49 de grade. Oprirea ventilatorului se solda cu creșterea temperaturii peste 65 de grade, apropiată de limita procesoarelor Athlon64.

CONCLUZIE

În carcasele cu un flux de aer bine pus la punct se poate opta pentru HR-01 ca soluție de răcire a unor procesoare din clasa entry level sau de mijloc.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: N/A
Heat-pipe: 4 • Greutate: 525g • Dimensiuni: 160x110x60mm

N/A/8.80



80 Lei | 72 luni | pc-coolers.ro
81 Lei | 72 luni | Top Quality Computers

Arctic Cooling **Freezer 64 Pro**

Arctic Cooling oferă pentru fiecare tip de platformă câte o soluție de răcire. Deși sunt identice ca aspect, diferă doar clema de prindere, ceea ce le face astfel inutilizabile la trecerea de la o platformă la alta. Freezer 64 Pro se adresează, după cum se poate deduce și din nume, procesoarelor Athlon64 și, evident, celor Sempron pe Socket 754.

PERFORMANȚE

Capacitatea de răcire clasează cooler-ul la jumătatea clasamentului, nefiind ajutat prea mult de heat-pipe-uri. Poate că o șlefuire mai atentă a bazei de cupru i-ar fi adus lui Freezer 64 Pro o poziție mai avantajoasă. Zgomotul emis de ventilator este perceptibil, însă nu deranjează.

CONCLUZIE

Freezer 64 Pro este un produs de nivel mediu atât prin prisma performanței, cât și a prețului.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: 2200rpm • Heat pipe: 3 • Greutate: 528g • Dimensiuni: 127x107x97mm

N/A/8.61



105 Lei | N/A | Best Computers/Diverta

Akasa **Cool Blue (AK-873 AMD)**

Spre deosebire de confratele adresat platformei Intel, AK-873 dispune doar de două heat-pipe-uri, iar dimensiunile radiatorului sunt mai reduse. Fluxul de aer este asigurat de același ventilator cu LED-uri albastre. Datorită dimensiunilor mici, Cool Blue nu ridică pretenții la un loc fruntaș în clasament, el fiind adresat clasei entry level.

PERFORMANȚE

Cooler-ul nu dezamăgește, ținerea la 54 de grade a unui procesor Athlon64 FX-60 reprezintă o performanță, însă a pălit în fața celorlalți concurenți mai voluminoși. Zgomotul emis de ventilator este supărător și se recomandă utilizarea unei soluții de reducere a turației.

CONCLUZIE

Pentru o carcasă cu geam lateral Akasa Cool Blue este o soluție bună, recomandată pasionaților de modding.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Aluminiu • Turație ventilator: 3400rpm
Heat-pipe: 2 • Greutate: N/A • Dimensiuni: 94x90x75mm

N/A/8.07



159 Lei | 12 luni | Tape Computers

ZALMAN CNPS7000B-Cu LED

Cu CNPS7000B-Cu LED, Zalman țintește utilizatorii sensibili la preț, dar care vor să dispună de calitatea produselor sale. Dimensiunile sale sunt relativ mici însă utilizarea în întregime a cuprului îi crește greutatea până la 755g. Fiind un produs apărut mai demult, nu dispune de cleme de prindere pentru LGA775, dar acestea pot fi achiziționate separat.

PERFORMANȚE

Testarea s-a efectuat doar pe platforma AMD, procesorul căruia a fost ținut la maximum 53 de grade la o turație a ventilatorului de aproximativ 2500rpm. Chiar și la această viteză zgomotul emis este redus, iar prin scăderea turației la minimum acesta devine imperceptibil, corelat cu o temperatură de 58 de grade.

CONCLUZIE

Seria CNPS7000B-Cu poate răci orice procesor AMD chiar și în condiții silențioase.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Cupru • Turație ventilator: 1350-2600rpm • Heat pipe: Nu • Greutate: 755g • Dimensiuni: 109x109x62mm

N/A/8.35



144 Lei | N/A | pc-coolers.ro

Akasa Evo 98

Evo 98 are dimensiuni ceva mai mici decât Evo 120, dar în schimb este dotat cu șase heat-pipe-uri. Producătorul lasă la îndemâna utilizatorului alegerea ventilatorului, pe Evo 98 putând a fi montate unul sau două modele de 80mm sau 92mm. Pentru testare am utilizat un singur ventilator pentru a nu-i dezavantaja pe ceilalți concurenți. Pasionații de modding vor aprecia prezența unor LED-uri albastre pe carcasa radiatorului.

PERFORMANȚE

Evo 98 a răcit cu succes procesorul Intel, iar pe cel AMD a reușit să îl țină la 50 de grade, însă performanțele sale sunt direct proporționale cu tipul ventilatorului ales.

CONCLUZIE

Prin prisma performanțelor, Akasa Evo 98 se adresează unui segment de utilizatori mai puțin pretențioși, dar care nu vor să neglijeze buna funcționare a sistemului.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 • Materiale de construcție: Aluminiu, cupru
Turație ventilator: N/A • Heat-pipe: 6 • Greutate: 756g • Dimensiuni: 102x94x68mm

7.42/8.61



91 Lei | 36 luni | Senorg România

Cooler Master Susurro

Sussuro se adresează doar platformelor AMD, inclusiv cea AM2, fiind astfel printre primele modele care suportă ultima generație de procesoare Athlon. Dimensiunile radiatorului sunt mai mici și decât cele ale cooler-ului standard, însă acest aspect se compensează prin utilizarea cuprului ca material integral de construcție. Ventilatorul are diamentrul de 92mm, iar turația sa este controlată automat de un termistor.

PERFORMANȚE

Cu cele 55 de grade în Full Load la care a ținut procesorul de test, se încadrează în coada clasamentului, dar asta din cauza turației reduse la care a lucrat, viteză impusă de termistor.

CONCLUZIE

Cooler Master Susurro se evidențiază printr-un regim de lucru silențios, asta doar în cazul unei temperaturi scăzute în interiorul carcasei.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Cupru • Turație ventilator: 800-2800rpm
Heat pipe: Nu • Greutate: 685g • Dimensiuni: 92x77x40mm

N/A/7.83



174 Lei | N/A | pc-coolers.ro

Thermalright XP-120

Nava amiral a Thermalright în ceea ce privește radiatoarele pentru procesoare este XP-120, care acceptă ventilatoare de 120mm. Acesta se remarcă prin forma destul de ciudată ce are la bază cinci heat-pipe-uri de care sunt legate lamele de aluminiu. Ca la majoritatea radiatoarelor Thermalright, baza este cu cupru nichelat, soluție care se dovedește a fi performantă.

PERFORMANȚE

Putem spune că XP-120 este unul dintre cele mai performante coolere de pe piață pentru platforma AMD, cu 44 de grade în Full Load ieșind câștigător la această categorie. De asemenea, în Idle a avut același comportamen deosebit, 35 de grade.

CONCLUZIE

Ca soluție de răcire convențională XP-120 se dovedește a oferi maximum de performanță.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: N/A
Heat-pipe: 5 • Greutate: 370g • Dimensiuni: 125x110x63mm

N/A/9.80

AG neovo

contopește-te cu viața digitală

AG Neovo M17



Multimedia LCD Display Seria M

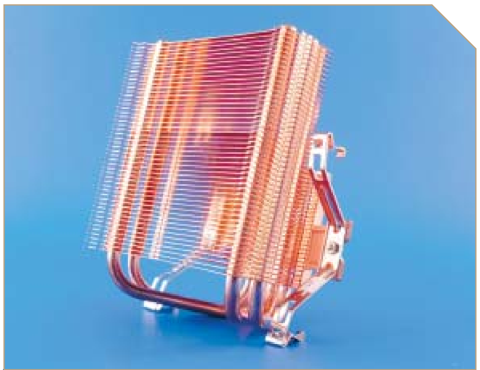
Vezi mai mult. Auzi mai mult. Faci mai mult. Noua Serie M de 17" cu difuzoare integrate te lasă să te bucuri la maximum de avantajele multimedia. Două porturi USB îți permit conectarea ușoară sau reîncărcarea perifericelor. Smart avMode™ ajustează instantaneu strălucirea, contrastul și sunetul. iRelax™ este o interfață unică, care permite ochilor să se odihnească la intervale constante de timp.

Tot ce îți dorești este în fața ta. Strălucire 300cd/m², contrast 400:1 și un timp de răspuns de 12ms pentru video, text și jocuri. Toate înglobate într-o ramă argintie sau neagră.

Multimedia înseamnă acum multidistracție. Poftă bună!
www.agneovo.com

Advantaj USB	Smart avMode™
iRelax™ Eye Reliever	Lifestyle Design

A Different Class of Display



183 Lei | N/A | pc-coolers.ro

Thermalright **XP-90C**

După succesul înregistrat cu XP-90, Thermalright a lansat versiunea din cupru masiv a acestui radiator, a cărui greutate ajunge la 690g fără ventilator. În pachet regăsim clemele de fixare pentru ventilatoare de 80 și 92mm, precum și un tub de pastă termică, dar nu și sistemul de retenție pentru platforma LGA775.

PERFORMANȚE

Evident, performanțele sale sunt ceva mai bune decât cele ale modelului din care se trage, dar trebuie ținut cont că testarea s-a efectuat cu un alt tip de ventilator. Temperatura în Idle raportată de dioda din interiorul procesorului a fost cu un grad mai mare față de cea exterioară, a plăcii de bază.

CONCLUZIE

XP-90C se recomandă tuturor celor care doresc un sistem de răcire performant, însă la un preț pe măsură.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Cupru • Turație ventilator: N/A
Heat-pipe: 4 • Greutate: 690g • Dimensiuni: 116x96x96mm

N/A/9.41



88 Lei | 72 luni | pc-coolers.ro
90 Lei | 72 luni | Top Quality Computers

Arctic Cooling **Freezer 7 Pro**

Freezer 7 Pro își bazează forțele pe combinația dintre o bază masivă de cupru, trei heat-pipe-uri și lamele de aluminiu. Ultimele trei lamele sunt curbate în jos pentru a direcționa o parte din fluxul de aer către sistemul de alimentare al procesorului. Ventilatorul lucrează între 300 și 2500rpm, turație controlată doar prin intermediul plăcii de bază, acesta fiind dotat cu o mufă cu patru pini.

PERFORMANȚE

La turație maximă zgomotul produs de ventilator este ridicat, dar și performanțele sale sunt pe măsură, 55 de grade în Full Load, respectiv 42 în Idle. Sistemul de retenție al ventilatorului folosește patru cleme de cauciuc pentru a reduce vibrațiile.

CONCLUZIE

Freezer 7 Pro își arată adevărata capacitate dacă este folosit la turație maximă.

Platforme testate: LGA775 • Materiale de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: 2500rpm • Heat-pipe: 3 • Greutate: 520g • Dimensiuni: 127x107x97mm

7.92/N/A



53 Lei | 12 luni | RPG Distribution

Akasa **AK-862**

Akasa AK-862 folosește o combinație de radiator din aluminiu de mici dimensiuni și un ventilator de 92mm cu turație variabilă. Rezultatul nu este unul spectaculos, dar suficient pentru utilizatorii nepretențioși. Ca la majoritatea soluțiilor Akasa, radiatorul are preaplicat un pad termic.

PERFORMANȚE

Temperatura procesorului înregistrată la turație minimă, în condiții de stres, a fost bună, 58 de grade. La 3100rpm comportamentul a scăzut sub media testului, de vină fiind evident ventilatorul care nu a reușit să răcească îndeajuns de rapid radiatorul.

CONCLUZIE

Rezultatele nu recomandă AK-862 a fi utilizat în condiții de overclocking, având ca punct slab ventilatorul, care și la turație maximă nu dispune de un flux de aer suficient. Totuși poate răci cu succes toată gama de procesoare Athlon64, chiar și pe cele dual core.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Aluminiu • Turație ventilator: 1700-3100rpm • Heat pipe: Nu • Greutate: N/A • Dimensiuni: 90x90x75mm

N/A/8.31



98 Lei | N/A | Best Computers/Diverta

Thermalright **XP-90RT**

Deși la început XP-90 era livrat fără ventilator, Thermalright a inclus ulterior unul de 92mm cu turație fixă la 2400rpm. Radiatorul este alcătuit din patru heat-pipe-uri și multe lamele de aluminiu, iar baza o are din cupru nichelat. Structura lamelelor de aluminiu permite aerului să răcească tranzistorii și condensatorii din jurul socket-ului procesorului.

PERFORMANȚE

Comportamentul lui XP-90 este lăudabil, cu 47 de grade în Full Load, reușind astfel să întreacă o mare parte a concurenților. Instalarea pe platformă AMD necesită scoaterea plăcii de bază din carcasă și înlocuirea ramei de plastic, operațiune ce nu necesită mult timp.

CONCLUZIE

Comportamentul remarcabil și prețul redus îl recomandă fanilor AMD, dar pentru platforma LGA775 este necesară achiziționarea unui kit separat.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: 2400rpm • Heat pipe: 4 • Greutate: 440g • Dimensiuni: 116x96x96mm

N/A/9.26



144 Lei | 24 luni | RHS Company

ASUS **X-Mars**

X-Mars nu este un cooler cu pretenții de campion, însă se prezintă ca o soluție alternativă la cel standard. Ventilatorul din dotare își controlează automat turația între 2000 și 5400rpm prin intermediul unui termistor. Deși radiatorul pare integral din cupru, lamelele sale sunt totuși din aluminiu placat și din această cauză greutatea sa este redusă, 385g.

PERFORMANȚE

Imposibilitatea de a controla manual turația ventilatorului a influențat direct performanțele cooler-ului. Astfel, cele 56 de grade la care a ținut procesorul AMD au fost atinse la aproximativ 3000rpm, când nivelul de zgomot s-a situat la un nivel nederanjant.

CONCLUZIE

ASUS X-Mars se dovedește a fi un bun înlocuitor al soluției de răcire standard, recomandat utilizatorilor începători fără pretenții.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: 2000-5400rpm • Heat-pipe: 2 • Greutate: 385g • Dimensiuni: 112x97x62mm

N/A/7.76



87 Lei | N/A | Best Computers/Diverta
92 Lei | 12 luni | RPG Distribution

Akasa **Cool Blue (AK-961 Intel)**

Pentru utilizatorii nepretențioși care vor să scape de soluțiile de răcire standard, gălăgioase și mai puțin performante, Akasa propune soluția Cool Blue. Numele vine de la culoarea albastră a ventilatorului și de la prezența pe acesta a unor LED-uri de aceeași culoare. Dimensiunile mici sunt compensate de trei heat-pipe-uri și de o bază din cupru.

PERFORMANȚE

Instalarea este simplă, exact ca la soluția de răcire standard, iar ventilatorul dispune de un conector cu patru pini pentru controlul turației acestuia prin opțiunile plăcii de bază. Testat la 3400rpm, Cool Blue a ținut procesorul la un maxim de 60 de grade, iar temperatura în Idle nu a depășit 44 de grade.

CONCLUZIE

Akasa Cool Blue nu se prezintă ca o soluție performantă, însă își face treaba cu succes, având de partea sa atuul unui preț scăzut.

Platforme testate: LGA775 • Materiale de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: 3400rpm • Heat-pipe: 3 • Greutate: N/A • Dimensiuni: 100x93x69mm

7.33/N/A



159 Lei | N/A | Best Computers/Diverta

Thermalright **SI-120**

SI-120 este o variantă derivată din XP-120, ale cărui lamele stau suspendate de heat-pipe-uri, nefiind legate și de bază. În acest fel ventilatorul trimite un flux de aer într-o mare parte a plăcii de bază, răcind astfel piesele din jurul socket-ului procesorului. SI-120 are o înălțime ceva mai mare decât a predecesorului și necesită un spațiu considerabil în jurul său.

PERFORMANȚE

Capacitatea de răcire este asemănătoare cu cea a lui XP-120. Probabil că pe un procesor ceva mai fierbinte diferențe ar apărea între cele două. Instalarea sa nu ridică probleme, existând un spațiu mare între lamele și clemele de prindere.

CONCLUZIE

SI-120 are ca atu fluxul de aer trimis și în placa de bază ce ajută la răcirea MOSFET-urilor, util în condiții de overclocking.

Platforme testate: Socket 939 • Material de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: N/A Heat-pipe: 5 • Greutate: 400g • Dimensiuni: 135x125x90mm

N/A/9.73



143 Lei | 12 luni | Tape Computer

ZALMAN **CNPS7700-AlCu**

Apărut cu mai bine de un an și jumătate în urmă, CNPS7700 încă se prezintă ca o soluție de răcire de luat în calcul. Varianta testată de noi utilizează aluminiul și cuprul pentru preluarea și disiparea căldurii, existând și versiunea doar din cupru, dar a cărei greutate este considerabil crescută.

PERFORMANȚE

Instalarea sa presupune înlăturarea plăcii de bază din carcasă și utilizarea unei șurubelnițe, operațiune care nu ar trebui să dureze mai mult de cinci minute pentru un utilizator experimentat. Nivelul de zgomot la turație minimă este imperceptibil când carcasa este închisă, dar la această viteză nu se recomandă a fi utilizat pe procesoare puternice precum cele de test.

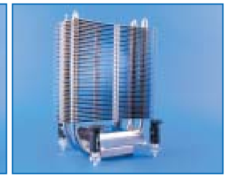
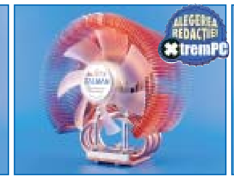
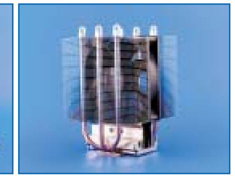
CONCLUZIE

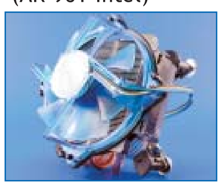
CNPS7700-AlCu a arătat că poate răci și cele mai puternice procesoare ale momentului, însă la limită.

Platforme testate: LGA775 / Socket 939 • Materiale de construcție: Aluminiu, cupru • Turație ventilator: 1000-2000rpm • Heat-pipe: Nu • Greutate: 600g • Dimensiuni: 136x136x67mm

6.91/8.85

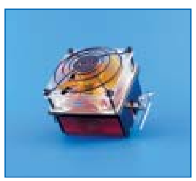
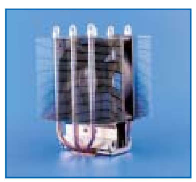
AMD (green)
Intel (blue)

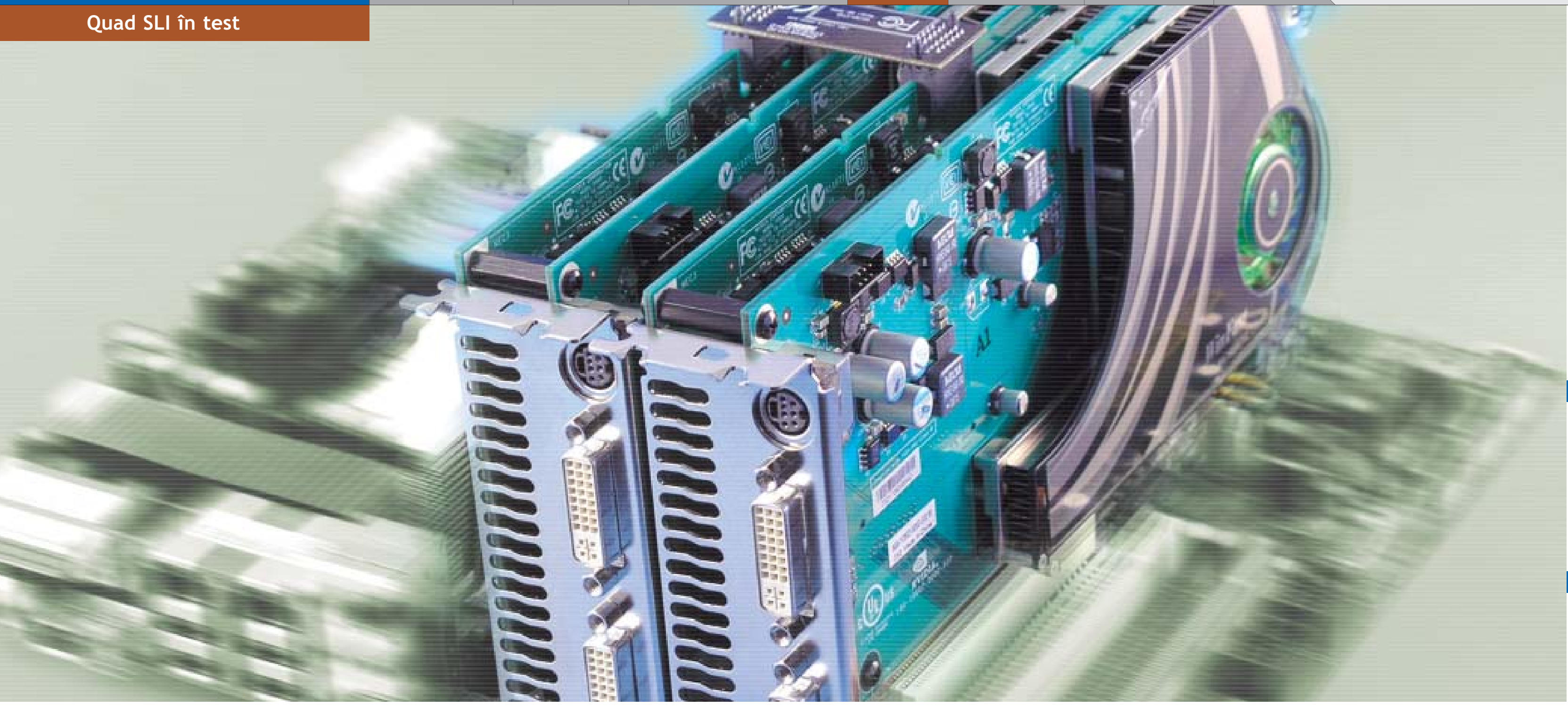
	Akasa Evo 120	Scythe Ninja Plus	Arctic Cooling Freezer 7 Pro	Thermalright Ultra-90	ZALMAN CNPS9500 LED	Asetek Vapochill Micro Extreme	Scythe Mine	Akasa Evo 98
								
Distribuitori	Best Computers / Diverta	Quartz Computer	pc-coolers.ro Top Quality Computers	pc-coolers.ro	pc-coolers.ro	Top Quality Computers	Quartz Computer	pc-coolers.ro
Preț	159 Lei	176 Lei	90 Lei	159 Lei	226 Lei	127 Lei	142 Lei	144 Lei
Detalii tehnice								
Platforme suportate	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	775	775	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	775/754/939/940
Material de construcție	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru
Greutate	530g	815g	520g	435g	530g	355g	560g	756q
Dimensiuni	160x122x115mm	150x110x110mm	127x107x97mm	147x102x45mm	125x112x85mm	139x103x85mm	150x109x105mm	102x94x68mm
Turație ventilator	1000-2000rpm	1200rpm	2500rpm	N/A	1350-2600rpm	1000-3800rpm	1500rpm	N/A
Debit de aer maxim	68CFM	47CFM	45CFM / 73m³/h	N/A	N/A	74CFM	43CFM	N/A
Zgomot	15-30db	24db	0.9 Sone	N/A	18-27.5db	28-39db	22db	N/A
Heat-pipe	3	6	3	3	3	3	3	6
Putere consumată	N/A	N/A	1.92W	N/A	4.2W	6W	N/A	N/A
Rezultate teste								
Full Load	53	55	55	56	56	57	58	59
Idle	41	41	42	41	42	42	42	44
Turație minimă	57	N/A	N/A	N/A	62	75	N/A	N/A
Verdict	8.19	7.96	7.92	7.86	7.81	7.71	7.61	7.42

	Akasa Cool Blue (AK-961 Intel)	Scythe Samurai Z	PENTAGRAM Freezone NXC-100 Cu	ZALMAN CNPS7700-AlCu	Thermalright XP-120	Thermalright SI-120	Thermalright XP-90C	Thermalright XP-90 RT
								
Distribuitori	Best Computers / Diverta RPG Distribution	Quartz Computer	ProCA România	Tape Computer	pc-coolers.ro	Best Computers / Diverta	pc-coolers.ro	Best Computers / Diverta
Preț	92 Lei	96 Lei	87 Lei	143 Lei	174 Lei	159 Lei	183 Lei	98 Lei
Detalii tehnice								
Platforme suportate	775	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	478/754/939/940	478/754/939/940	478/754/939/940	478/754/939/940
Material de construcție	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Cupru	Aluminiu, cupru
Greutate	N/A	360g	652g	600g	370g	400g	690g	440g
Dimensiuni	100x93x69mm	128x98x85mm	106x106x55mm	136x136x67mm	125x110x63mm	135x125x90mm	116x96x96mm	116x96x96mm
Turație ventilator	3400rpm	2000rpm	1700-3000rpm	1000-2000rpm	N/A	N/A	N/A	2400rpm
Debit de aer maxim	40CFM	32CFM	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	44.8CFM
Zgomot	38db	24db	19-27db	20-32db	N/A	N/A	N/A	35db
Heat-pipe	3	2	Nu	Nu	5	5	4	4
Putere consumată	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Rezultate teste								
Full Load	60	62	63	65	44	44	46	47
Idle	44	44	43	44	35	36	36	36
Turație minimă	N/A	N/A	75	75	N/A	N/A	N/A	N/A
Verdict	7.33	7.15	7.11	6.91	9.80	9.73	9.41	9.26

AMD
Intel

	ZALMAN CNPS9500 LED	Akasa Evo 120	Asetek Vapochill Micro Extreme	Scythe Ninja Plus	ZALMAN CNPS7700-AlCu	Thermalright HR-01	PENTAGRAM Freezone NXC-100 Cu	Arctic Cooling Freezer 64 Pro
								
Distribuitori	pc-coolers.ro	Best Computers / Diverta	Top Quality Computers	Quartz Computer	Tape Computer	pc-coolers.ro	ProCA România	pc-coolers.ro Top Quality Computers
Preț	226 Lei	159 Lei	127 Lei	176 Lei	143 Lei	174 Lei	87 Lei	81 Lei
Detalii tehnice								
Platforme suportate	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	478/775/754/939/940	754/939/940	478/775/754/939/940	754/939/940
Material de construcție	Cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Aluminiu, cupru	Cupru	Aluminiu, cupru
Greutate	530g	530g	355g	815g	600g	525g	652g	528g
Dimensiuni	125x112x85mm	160x122x115mm	139x103x85mm	150x110x110mm	136x136x67mm	160x110x60mm	106x106x55mm	127x107x97mm
Turație ventilator	1350-2600rpm	1000-2000rpm	1000-3800rpm	1200rpm	1000-2000rpm	N/A	1700-3000rpm	2200rpm
Debit de aer maxim	N/A	68CFM	74CFM	47CFM	N/A	N/A	N/A	40CFM / 68m³/h
Zgomot	18-27.5db	15-30db	28-39db	24db	20-32db	N/A	19-27db	0.8 Sone
Heat-pipe	3	3	3	6	Nu	4	Nu	3
Putere consumată	4.2W	N/A	6W	N/A	N/A	N/A	N/A	1.92W
Rezultate teste								
Full Load	48	48	48	49	49	49	50	50
Idle	37	38	39	38	38	39	39	40
Turație minimă	53	50	61	N/A	55	N/A	56	N/A
Verdict	9.05	8.99	8.94	8.85	8.85	8.80	8.66	8.61

	Akasa Evo 98	Akasa AK-859	Scythe Mine	ZALMAN CNPS7000B-Cu LED	Akasa AK-862	Scythe Samurai Z	Akasa Cool Blue (AK-873 AMD)	Cooler Master Susurro	ASUS X-Mars
									
Distribuitori	pc-coolers.ro	RPG Distribution	Quartz Computer	Tape Computer	RPG Distribution	Quartz Computer	Best Computers / Diverta	Senorg România	RHS Company
Preț	144 Lei	99 Lei	142 Lei	159 Lei	53 Lei	96 Lei	105 Lei	91 Lei	144 Lei
Detalii tehnice									
Platforme suportate	775/754/939/940	754/939/940 (AM2)	478/775/754/939/940	478/462/754/939/940	754/939/940 (AM2)	478/775/754/939/940	754/939/940	754/939/940 (AM2)	754/939/940
Material de construcție	Aluminiu, cupru	Cupru	Aluminiu, cupru	Cupru	Aluminiu	Aluminiu, cupru	Aluminiu	Cupru	Aluminiu, cupru
Greutate	756q	N/A	560g	755g	N/A	360g	N/A	685g	385g
Dimensiuni	102x94x68mm	84x80x65mm	150x109x105mm	109x109x62mm	90x90x70mm	128x98x85mm	94x90x75mm	92x77x40mm	112x97x62mm
Turație ventilator	N/A	2000-4000rpm	1500rpm	1350-2600rpm	1700-3100rpm	2000rpm	3400rpm	800-2800rpm	2000-5400rpm
Debit de aer maxim	N/A	30-59.8CFM	43CFM	N/A	37-66.3CFM	32CFM	40CFM	N/A	41CFM
Zgomot	N/A	23.5-43db	22db	18-27.5db	24.5-40db	24db	38db	16db (minimum)	N/A
Heat-pipe	6	Nu	3	Nu	Nu	2	2	Nu	2
Putere consumată	N/A	N/A	N/A	4.2W	N/A	N/A	N/A	N/A	1.68W
Rezultate teste									
Full Load	50	51	52	53	52	54	54	55	56
Idle	40	40	40	38	41	40	41	44	43
Turație minimă	N/A	62	N/A	58	58	N/A	N/A	N/A	N/A
Verdict	8.61	8.48	8.36	8.35	8.31	8.12	8.07	7.83	7.76



QUAD SLI ÎN TEST

EXAMEN PENTRU NVIDIA

Diferite companii care îşi desfăşoară activitatea în domeniul IT nu încetează să ne uimească cu produse deosebite, iar luna aceasta a venit rândul NVIDIA la o astfel de lansare: GeForce 7950 GX2, o placă dual GPU care oferă suport pentru tehnologia Quad SLI.

ÎN ARTICOLUL DE FAŢĂ PRIVIRILE VOR FI îndreptate asupra ultimei noutăţi a celor de la NVIDIA, GeForce 7950 GX2, soluţie prezentată pe larg în cadrul expoziţiei COMPUTEX de la începutul lunii iunie. Putem spune că mai interesantă decât lansarea în sine este ideea de a putea folosi în configuraţie SLI doi astfel de monştri hardware, configuraţie ce poartă numele Quad SLI.

Producătorii de chip-uri grafice sunt determinaţi mai mult de concurenţă să dezvolte astfel de soluţii şi mai puţin din cauza lipsei de putere a plăcilor de top sau a unei necesităţi a pieţei. În mod oficial, soluţiile Quad SLI se adresează utilizatorilor entuziaşti, fiind strict necesare rulării jocurilor la rezoluţii mai mari de 2048x1536 şi cu funcţii precum HDR activate. Acest val de produse multi-GPU a început cu ceva timp în urmă, cu anunţarea tehnologiei SLI de către NVIDIA, acţiune abordată şi de ATI cu al lor CrossFire. Recent lucrurile păreau a scăpa de sub control, cele două companii ducând o luptă oarbă, fără a ţine cont de părerea utilizatorilor, în a oferi cel mai rapid accelerator grafic sau diverse soluţii deosebite care să îi scoată în evidenţă. Pe de o parte, NVIDIA cu soluţia prezentată în acest articol, iar pe de altă parte ATI, care recent a anunţat o tehnologie ingenioasă în care trei plăci grafice sunt folosite pe aceeaşi placă de bază, una dintre ele urmând a se ocupa exclusiv de calcule fizice. Totuşi aceste produse există şi nu trebuie neglijate şi, chiar dacă pentru mulţi dintre noi vor rămâne simple visuri din cauza preţurilor prohibitive, ele dau culoare industriei IT.

NVIDIA GEFORCE 7950 GX2, SUB LUPĂ

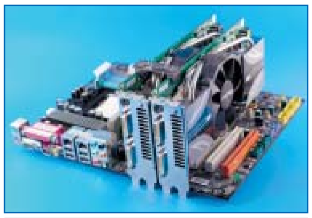
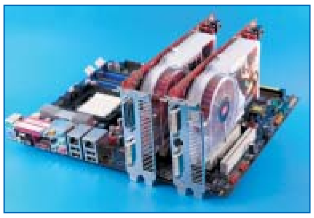
NVIDIA nu este la prima soluţie de acest gen, nu cu mult timp în urmă fiind lansată seria GeForce 7900 GX2, cea care a introdus termenul Quad SLI. Acestea se diferenţiază în primul rând prin aspect, respectiv un PCB mult mai scurt în cazul lui GeForce 7950 GX2. Momentan, tehnologia Quad SLI nu este oferită utilizatorilor decât prin intermediul integratorilor de sisteme datorită complexităţii driverelor, după cum ne informează NVIDIA.

Soluţia Dual GPU a celor de la NVIDIA diferă ca aspect de cea a altor producători, prin utilizarea a două PCB-uri unite între ele cu un bridge, fiecare dispunând de câte un nucleu grafic. Comunicarea dintre cele două GPU-uri separate este asistată de un switch PCI-Express pe care îl putem asemăna cu cel AGP-PCI-Express şi care oferă 48 de linii de transfer de date. În acest fel cele două nuclee sunt practic mascate plăcii de bază, aceasta recunoscând o singură placă grafică. Din această cauză, GeForce 7950 GX2 nu necesită o placă de bază compatibilă SLI, ci doar una cu un slot PCI-Express x16, dar la care producătorul să ofere un update de BIOS corespunzător. Costurile finale ale unei configuraţii Dual GPU sunt mai reduse în cazul de faţă decât pentru soluţiile SLI datorită unui preţ mai mic al plăcii GeForce 7950 GX2, dar şi preţului plăcii de bază, putând fi achiziţionată una cu chipset fără suport SLI, deci mai ieftină.

GeForce 7950 GX2 este alcătuit din două nuclee G71 ce motorizează de altfel şi plăcile GeForce 7900GTX/GT, dar care lucrează la frecvenţe ceva mai reduse, 500MHz. De asemenea, s-a intervenit şi asupra vitezei de lucru a memoriilor, redusă la 1200MHz (1210MHz pentru GeForce 7900 GX2). Procesoarele de pixeli şi de vertecşi au rămas neschimbate pentru fiecare pastilă de siliciu, 24, respectiv 8. În practică vorbim de un produs ce dispune de 48 de procesoare de pixeli şi un total de 1GB de memorie. Dacă este să luăm în calcul o soluţie Quad SLI, ajungem la specificaţii impresionante, 96 de procesoare de pixeli. Chiar dacă transferul de date dintre fiecare GPU şi memorii se realizează pe o bandă de 256 de biţi, nu putem vorbi totuşi de un canal real pe 512 biţi.

Randarea efectivă a cadrelor în format Quad SLI se poate face prin combinarea celor două modalităţi SLI existente: Split Frame Rendering (SFR) şi Alternate Frame Rendering (AFR). Modul SFR presupune împărţirea imaginii în două părţi, fiecare urmând a fi randată de o placă grafică, rezultatele fiind sincronizate de placa primară şi trimise către monitor. Modul SFR prezintă o mică anomalie dată de încărcarea diferită cu obiecte a



	Leadtek WinFast PX7950 GX2 TDH	2xLeadtek WinFast PX7950 GX2 TDH	2xLeadtek WinFast PX7900 GTX TDH	2xATI Radeon X1900XT
Distribuitor	Skin Media	Skin Media	Skin Media	N/A
Preț/Garanție	2639 Lei / 24 luni	2 x 2639 Lei / 24 luni	2 x 2136 Lei / 24 luni	N/A
Detalii tehnice				
Nulceu	G71	G71	G71	R580
Memorie	1024MB	2048MB	1024MB	1024MB
Frecvență nucleu	500MHz	500MHz	650MHz	625MHz
Frecvență memorie	1200MHz	1200MHz	1600MHz	1440MHz
Interfață bus memorie	2x256 biți	4x256 biți	2x256 biți	2x256 biți
Pixel processors	48	96 (2x48)	48 (2x24)	96 (2x48)
Vertex processors	16	32 (2x16)	16 (2x8)	16 (2x8)
Rezultate				
3DMark06	7905	8300	9045	9148
3DMark06 1600x1200 0x/16x	6408	6929	7801	8129
3DMark05	13091	12940	14608	14514
3DMark05 1600x1200 2x/8x	10190	10557	12230	12642
Aquamark3	107191	104992	79250	106198
Quake 4 1280x1024 2x/8x	80.7	81.4	80.1	82.5
Quake 4 1600x1200 4x/16x min./med.	77.4	77.1	71.1	77.5
F.E.A.R. 1600X1200 2x/8x min./med.	51/90	55/120	50/111	37/86
F.E.A.R. 1920X1440 4x/16x	27/50	46/81	38/67	24/61
Half Life 2 1600x1200 2x/8x	127.84	127.67	140.31	130.53
Half Life 2 1920x1440 4x/16x	95.05	111.97	119.49	102.91
Far Cry 1280x1024 2x/8x	175.24	171.97	171.92	189.26
Far Cry 1600x1200 4x/16x	140.84	170.93	166.08	171.64

celor două jumătăți, caz în care una dintre plăci ar termina mai repede de randat. Problema are o rezolvare simplă, prin modalități software, dar care evident ocupă putere de procesare. Aceasta are la bază un algoritm de ghicire ce se folosește de ultimele cadre randate în a prezice încărcarea fiecărei plăci în următoarele. Modul AFR presupune ca una dintre plăci să randeze un cadru, următorul fiindu-i pasat celei de-a doua. Este mai simplu și eficient la prima vedere, însă există jocuri în care sistemul grafic este ținut în loc de altă componentă, cum ar fi procesorul, și în acest caz sporul de performanță în mod SLI este simțitor redus. Tocmai din cauza acestor mici probleme nu se obțin sporuri de performanță de 100% la rularea în mod SLI.

La lansarea tehnologiei Quad SLI NVIDIA a prezentat modul de randare "AFR of SFR" care presupune inițial împărțirea imaginii în două (SFR) și atribuirea fiecăreia câte unei plăci grafice, urmând ca aceasta să folosească algoritmi AFR pentru a le procesa. De asemenea, NVIDIA a dezvoltat și modurile simple de randare SFR și AFR. Cum se poate și deduce, în mod SFR imaginea este împărțită în patru părți, iar AFR atribuie unul din patru cadre unei plăci grafice diferite. Totuși, în acest mod, o eventuală limitare impusă de procesorul central al sistemului este mult mai evidentă.



SISTEMUL DE TEST

Am încercat asamblarea unei configurații hardware cât mai puternice pentru a evita gâtuirea plăcilor grafice. Componentele comune celor două platforme au fost: procesorul AMD Athlon64 FX-60, memoriile 2x512MB DDR-400 ale căror timpi de acces au fost 2/2/2/5 1T, un harddisk de 80GB ATA100 și sursă Fortron de 600W. Pentru configurațiile SLI și Quad SLI am utilizat placa de bază MSI K8N Diamond, în timp ce platforma CrossFire a dispus de ASUS A8R32-MVP Deluxe.

Cum configurațiile multi-GPU sunt recomandate pentru rezoluții și setări de calitate superioare, concurenții au fost testați în astfel de condiții. Toate jocurile au fost rulate la setări de calitate maxime, incluzând activarea soft shadows în cele care suportă această tehnologie. Rezoluțiile, setările antialiasing și filtrare anisotropică se pot citi în tabelul de mai sus.

Activarea modului Quad SLI se poate face în mai multe versiuni de drivere, însă la majoritatea nu am sesizat un spor de performanță, situație la care ne-am așteptat de la început dată fiind strictețea impusă de NVIDIA. Am găsit totuși și o versiune care să ne mulțumească, Forceware 91.29 Beta, cu care am remarcat la rezoluții superioare un salt al cadrelor pe secundă.

REZULTATE

GeForce 7950 GX2 se prezintă practic ca o configurație SLI cuprinsă între GeForce 7900GT și GTX, încadrată astfel de frecvențele de lucru, aspect confirmat și de rezultate. Are însă de partea sa avantajul unui cost de implementare mai redus. Marea noastră confruntare a fost obținerea unui spor de performanță la activarea modului Quad SLI, nefiind însă atins în toate aplicațiile. Limitările pot fi puse și pe seama procesorului, cum am întâlnit în Far Cry în rezoluția 1280x1024 sau Quake 4, dar și pe superficialitatea driverelor, aflate în stadiul de testare, situație de care ne-am lovit în testele sintetice. Rezultatele relevă și o creștere de performanță considerabilă în F.E.A.R., care a rulat la rezoluție maximă cu un minimum de 46 de cadre pe secundă, test la care o singură placă GeForce 7950 GX2 a obținut 27fps.

Față de configurația CrossFire, noul produs al celor de la NVIDIA este mai rapid doar în F.E.A.R., iar în mod Quad SLI superioritatea se observă și în Half Life 2.

CONCLUZIE

Dacă ar fi să nu luăm în calcul rezultatele din testele sintetice, care pot fi cu ușurință influențate de drivere, putem spune că cele patru configurații grafice au fost apropiate. Am observat totuși o superioritate în F.E.A.R. a plăcilor NVIDIA față de configurația ATI. Putem trage concluzia că NVIDIA lucrează la dezvoltarea unor drivere Quad SLI competente și că nu ar trebui să mai treacă mult timp până când publicul larg va avea acces la această tehnologie.

Ștefan Matei

MSI
K9N SLI Platinum







În momentul de față K9N SLI Platinum se prezintă ca vârf de gamă pentru platforma AM2 a celor de la MSI ce are la bază chipset-ul NVIDIA nForce 570 SLI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa prezintă în premieră tehnologia Dual CoreCell de monitorizare și overclocking ce poate raporta starea fiecărui nucleu în parte din procesoarele dual core. Chiar dacă chipset-ul este unul dintre cele mai fierbinți de până acum, MSI se poate lăuda cu implementarea unei răciri pasive a sa. De asemenea, tranzistorii de alimentare ai procesorului au amplasat deasupra lor un radiator. În cutie se regăsesc un dispozitiv Post code care indică starea sistemului la boot, un bracket PCI de susținere a conectorului SLI, alături de multe cabluri de date și de alimentare a unităților de stocare.

PERFORMANȚE

Ajutată de un procesor Athlon64 FX-62 și un card grafic Radeon X1900XTX, placa a dovedit o performanță superioară platformei 939, în special în testele de compresie și arhivare, dar și în jocuri. Opțiunile avansate din BIOS, precum creșterea tensiunii de alimentare a memoriilor până la 2.45V, ne-au permis utilizarea unor timpi de acces agresivi ai acestora, situație care a ridicat lățimea de bandă la peste 8400MB/s.

CONCLUZIE

K9N SLI Platinum ocupă un loc fruntaș în multitudinea de plăci AM2 grație unei bune implementări a chipset-ului.

Preț	Garanție	Contact
616 Lei	36 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Socket: AM2 · Chipset: NVIDIA nForce 570 SLI · HT: 1000MHz · Sloturi: 2xPCI-Express x16, 2xPCI-Express x1, 3xPCI · Memorie / Capacitate: DDR2-800 / 8GB · Conectori: 6xUSB, 3xFirewire, S/PDIF, 2xGigabit LAN · ATA: 6xSATA, 1xATA133 · Extra: Post code

Overclocking

HTT / Multiplicator: 200-450MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Nu / Da

Teste NonSLI

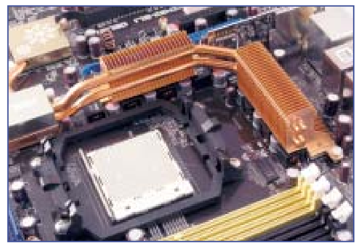
F.E.A.R. 1600x1200 HQ	52	Conversie VOB-AVI	6' 98"
Quake 4 1600x1200 HQ	67.9	Conversie WAV-MP3	19"
Half Life 2 1600x1200 HQ	86.17	Arhivare WinACE	4' 54"
3DMark06	6001	Sandra 2007 CPU Dhry.	20412MIPS
PCMark05	6198	Sandra 2007 Mem. int.	8477MB/s
PCMark05 CPU	5753	Sandra 2007 HDD	48MB/s

Performanțe

Jocuri: 9.4 | Sintetice: 9.8 | Dotări: 9.6 — **9.6**

ASUS
M2N32-SLI Deluxe Wireless Edition







Lansarea procesoarelor AM2 a fost acompaniată de un val de plăci de bază care să le suporte. ASUS se afla printre aceștia cu un model deosebit.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Construită special pentru entuziaști, placa integrează cel mai puternic chipset NVIDIA, nForce 590 SLI, care oferă 32 de linii PCI-Express acceleratoarelor grafice montate în SLI. Deosebit la această placă este sistemul de răcire al chipset-ului și al MOSFET-urilor. Cele patru radiatoare prezente pe PCB sunt unite între ele prin heat-pipe-uri.

PERFORMANȚE

Pe parursul testelor placa s-a bucurat de prezența unui procesor Athlon64 FX-62, de două module de memorie de 512MB DDR2-800 și de un accelerator grafic bazat pe Radeon X1900XTX. Testele au relevat o creștere de performanță față de platforma Socket 939 în special în testele sintetice, cum ar fi SiSoft Sandra 2007, care a raportat 8612MB/s lățime de bandă a memoriilor. În overclocking ne-am oprit cu frecvența HTT-ului la 290MHz, moment în care procesorul rula la 2.9GHz iar memoriile cu puțin peste 700MHz. Creșterea parametrilor duceau de la sine apariția erorilor în instanțele Prime95 cu care am testat stabilitatea. La aceste frecvențe căldura începe să creeze probleme serioase în carcasele slab aerate.

CONCLUZIE

M2N32-SLI Deluxe se prezintă ca un produs de top din primul val de plăci de bază AM2.

Preț	Garanție	Contact
756 Lei	36 luni	Distribuitorii ASUS

Detalii tehnice

Socket: AM2 · Chipset: NVIDIA nForce 590 SLI · HT: 1000MHz · Sloturi: 2xPCI-Express x16, 1xPCI-Expres x4, 1xPCI-Express x1, 2xPCI · Memorie / Capacitate: DDR2-800 / 8GB · Conectori: 6xUSB, 2xFirewire, S/PDIF, 2xGigabit LAN · ATA: 7xSATA, 1xE-SATA, 1xATA133 · Extra: WLAN 802.11 b/g

Overclocking

HTT / Multiplicator: 200-425MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

Teste NonSLI

F.E.A.R. 1600x1200 HQ	53	Conversie VOB-AVI	7' 01"
Quake 4 1600x1200 HQ	68.4	Conversie WAV-MP3	19"
Half Life 2 1600x1200 HQ	85.87	Arhivare WinACE	4' 58"
3DMark06	6082	Sandra 2007 CPU Dhry.	20415MIPS
PCMark05	6214	Sandra 2007 Mem. int.	8612MB/s
PCMark05 CPU	5769	Sandra 2007 HDD	47MB/s

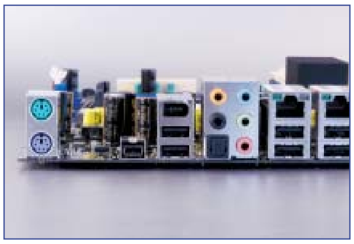
Performanțe

Jocuri: 9.5 | Sintetice: 9.7 | Dotări: 9.8 — **9.6**

Foxconn
C51XEM2AA-8EKRS2H







Foxconn a fost partenerul preferat al NVIDIA pentru lansarea noilor chipset-uri ale familiei nForce 500, această placă de bază respectând fidel soluţia de referinţă NVIDIA.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Bazată pe cel mai puternic chipset NVIDIA şi având ca ţintă sectorul destinat entuziaştilor, C51XEM2AA are un nivel de echipare impresionant, utilizatorul găsind toate facilităţile pe care le aşteaptă de la o placă de bază de top. Meniul BIOS-ului este bogat, oferind un control total asupra parametrilor plăcii de bază. Plaja de valori pe care o poate lua frecvenţa HT, valoarea multiplicatorului, dar şi posibilităţile largi de reglaj ale tensiunilor procesorului, chipset-ului sau memoriilor fac din această placă de bază o soluţie de vis pentru overclocking. Aşezarea componentelor şi a conectorilor este corectă, dar prezenţa unui radiator mai voluminos pe procesor face inutilizabil primul slot de memorie.

PERFORMANŢE

Ca şi în cazul altor plăci de bază cu chipset nForce 500 testate luna aceasta, chiar dacă nivelul performanţelor este peste medie, amatorii de oveclocking vor fi dezamăgiţi de refuzul plăcii de a accepta ridicarea din BIOS a frecvenţei HT cu mai mult de 10MHz. Singura metodă acceptabilă este folosirea suitei nTune direct din sistemul de operare.

CONCLUZIE

Acest model marchează intrarea Foxconn pe piaţa soluţiilor destinate entuziaştilor, dar mai are nevoie de ajustări la nivel de BIOS.

Preţ	Garanţie	Contact
980 Lei	36 luni	Partenerii Foxconn

Detalii tehnice

Socket: AM2 · Chipset: NVIDIA nForce 590SLI MCP · HT: 400MHz · Sloturi: 2xPCI-Express x16, 2xPCI, 1xPCI-Express x1, 1xPCI-Express x4 · Memorie / Capacitate: DDR2-800 / 8GB · Conectori: 10xUSB, 3xFirewire, 2xGigabit LAN, S/PDIF · ATA: 6xSATA , 1xATA133

Overclocking

FSB / Multiplicator: 200-600MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

Rezultate Teste

Far Cry 640x480	226.45	PCMark05	5192
Quake 4 640x480	74.2	PCMark05 MEM	3850
Half Life 2 640x480	120.83	PCMark05 HDD	3914
F.E.A.R. 640x480	109	SiSoftSandra 2007 Mem. MB/s	7433
3DMark06	5531	Arhivare WinACE	381”

Performanţe

Jocuri: 3.96 · Sintetice: 4.25 · Dotări: 0.85

9.06

Sapphire
Toxic X1900 XTX Liquid Cooled







Versiunea Toxic a Sapphire Radeon X1900XTX se remarcă prin sistemul inedit de răcire cu lichid.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Sapphire a adoptat un sistem de răcire user-friendly, care scuteşte utilizatorul de şurubăreala obişnuită în cazul sistemelor de răcire cu lichid. Practic, rezervorul de lichid şi pompa sunt încapsulate împreună cu radiatorul într-un modul care se montează într-unul din sloturile PCI, aceasta fiind de altfel singura operaţiune care trebuie făcută la instalare. Memoriile beneficiază doar de răcire pasivă cu radiatoare de aluminiu, încălzindu-se destul de puternic în timpul funcţionării. De altfel, din cauza dimensiunilor mici ale radiatorului sistemului de răcire cu lichid, placa se încălzeşte puternic în timpul jocurilor.

PERFORMANŢE

Rezultatele obţinute în teste vorbesc de la sine, ridicarea frecvenţelor, atât în cazul core-ului grafic, cât şi al memoriilor, influenţând destul de mult performanţele. Potenţialul de overclocking nu este mare (doar 15MHz la core şi 10MHz la memorii), în acest caz scorul în 3DMark06 fiind de 6247 de puncte. Pare destul de clar că producătorul a stors cam tot ce se putea atât în ceea ce priveşte chip-ul grafic, cât şi memoriile.

CONCLUZIE

Sapphire Toxic X1900XTX Liquid Cooled foloseşte o soluţie de răcire care se instalează fără bătaie de cap, dar aceasta nu este nici silenţioasă, nici performantă, placa video încălzindu-se semnificativ.

Preţ	Garanţie	Contact
2611 Lei	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Chipset: Radeon X1900XTX (R580) · Memorie: 512MB · Frecvenţă chipset/memorie: 675MHz/1600MHz · Interfaţă: PCI-Express · Bus memorie: 256 bit · Conectori: Dual DVI, HDTV, VIVO

Teste

Far Cry 1280x1024	141.22	F.E.A.R. 1280x960	93.00
Far Cry 1600x1200	140.13	F.E.A.R. 1600x1200	73.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	136.35	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	70.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	114.26	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	52.00
HL2 1280x1024	119.29	Quake 4 1280x1024	112.4
HL2 1600x1200	115.77	Quake 4 1600x1200	99.9
HL2 1280x1024 4X/8X	107.52	Quake 4 1280x1024 4X/8X	69.3
HL2 1600x1200 4X/8X	92.69	Quake 4 1600x1200 4X/8X	66.7
AquaMark3 Default	86212	3DMark06 Default	9337

Performanţe

Jocuri: 7.57 · Sintetice: 0.90 · Dotări: 0.13

8.60

MSI
Megabook L710







MSI Megabook L710 se încadrează la categoria multimedia, un aspect important al acestui segment fiind reprezentat de ecranul de 17” în format wide.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Notebook-ul este construit pe o platformă AMD ce are la bază un procesor Sempron Mobile 3100+ secondat de 512MB de memorie. Din dotările unui sistem multimedia nu puteau lipsi inscriptorul de medii DVD, un cititor de memorii externe şi, evident, ecranul de rezoluţie superioară, 1440x900 pixeli. Pachetul include, printre altele, licenţă Windows Home Edition, geantă şi mouse.

PERFORMANŢE
Megabook L710 nu excelează la performanţe, dar acesta nu este aspectul esenţial al clasei din care face parte. Se remarcă însă printr-o calitate superioară a imaginii influenţată de tehnologia Glare integrată de ecran şi prin capacitatea de stocare de 80GB a harddisk-ului. Memoria are frecvenţa de 400MHz şi oferă o lăţime de bandă de 2658MB/s, rezonabilă dat fiind modul single channel în care lucrează.

PORTABILITATE
Pentru un sistem de 17” şi ţinând cont de dotările sale, cele 3.2kg nu reprezintă mult. Acumulatorul cu şase celule şi 4400mAh este suficient pentru a rula un film de pe DVD de aproximativ două ore, iar autonomia notebook-ului poate creşte spre 140 de minute la utilizarea sa în aplicaţii de birou.

CONCLUZIE
Pasionaţii de filme sau poze în format digital vor găsi în Megabook L710 un companion bun în călătorii.

Preţ	Garanţie	Contact
3786 Lei	24 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Procesor: AMD Sempron Mobile 3100+ · Memorie RAM: 512MB · Display: 17" WXGA+ 1440x900 · HDD: 80GB ATA100 · Unitate optică: DVD Writer Dual Layer · Conectori: 3xUSB, 1xFirewire, RJ-45, RJ-11, D-Sub, S-Video, PCMCIA, Line-in, Line-out, MIC · Extra: Cititor memorii SD/MMC/MS/MS Pro/xD, Bluetooth, 802.11b/g · Dimensiuni: 395x278x35mm · Greutate: 3.2kg

Teste

BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	118’	PCMark05	1789
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	129’	PCMark05 CPU	2517
BAPCO MobileMark 2005 Reader	141’	PCMark05 Memory	2534
SiSoft Sandra 2005 Memory	2658MB/s	PCMark05 Graphics	759
SiSoft Sandra 2005 HDD	31MB/s	PCMark05 HDD	3362

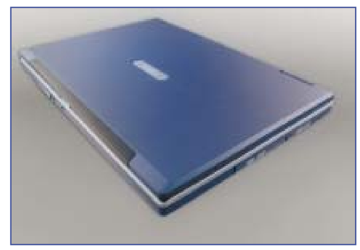
Performanţe

Autonomie: 8.3 · Dotări: 9.1 · Performanţă: 8.5 — **8.6**

BenQ
Joybook A33E-710







Joybook A33E se prezintă ca un portabil fără prea mari pretenţii al cărui principal scop este acela de a atrage utilizatorii sensibili la preţ.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Procesorul central este unul comun pentru clasa entry level, Celeron M 370 tactat la 1.5GHz, care se bucură de prezenţa memoriei de tip DDR2. Nu se caracterizează ca un campion al categoriei dotări, însă nu are lipsuri. Dispune de trei porturi USB, unul Firewire şi de placă de reţea wireless. Ecranul se prezintă în format lat de 15.4” şi oferă rezoluţia standard a acestei diagonale, 1280x800 pixeli. Alegerea sistemului de operare este o opţiune a utilizatorului, din lista de dotări lipsind licenţa Windows.

PERFORMANŢE
Ne-am fi aşteptat ca notebook-ul să dispună de 512MB de memorie, acesta fiind unul dintre motivele pentru care nivelul de performanţă este ceva mai scăzut. Lăţimea de bandă a memoriei a fost cu puţin peste 2GB/s, o valoare inferioară necesarului din ziua de astăzi. Se recomandă astfel utilizarea lui Joybook A33E cu precădere în aplicaţii de birou.

PORTABILITATE
Autonomia medie se situează în jurul a două ore în condiţiile în care viteza procesorului şi luminozitatea ecranului au fost maxime. Dimensiunile şi greutatea de 1.8kg a sistemului sunt medii şi nu creează probleme la transportarea sa pe distanţe scurte.

CONCLUZIE
Seria Joybook A33E de computere portabile de la BenQ oferă strictul necesar folosirii sale zilnice pentru un utilizator nepretenţios.

Preţ	Garanţie	Contact
2499 Lei	12 luni	Partenerii BenQ

Detalii tehnice

Procesor: Intel Celeron M 370 1.5GHz · Memorie RAM: 256MB DDR2-533 · Display: 15.4” WXGA 1280x800 · HDD: 60GB ATA100 · Unitate optică: DVD Writer Dual Layer · Conectori: 3xUSB, 1xFirewire, RJ-45, RJ-11, D-Sub, S-Video, PCMCIA, Line-out, MIC · Extra: 802.11b/g · Dimensiuni: 354x250x32mm · Greutate: 2.8kg

Teste

BAPCO MobileMark 2005 DVD Playback	96’	PCMark05	1702
BAPCO MobileMark 2005 Productivity	122’	PCMark05 CPU	2396
BAPCO MobileMark 2005 Reader	134’	PCMark05 Memory	2109
SiSoft Sandra 2005 Memory	2154MB/s	PCMark05 Graphics	688
SiSoft Sandra 2005 HDD	29MB/s	PCMark05 HDD	3241

Performanţe

Autonomie: 8.0 · Dotări: 8.6 · Performanţă: 8.3 — **8.3**


GECUBE
www.gecube.com
GRAPHICS BY ATi
THE ULTIMATE GAMING POWER
GECUBE RADEON RX1900 XTXD VIE3
512MB / GDDR3 / Dual DVI / HDTV
Avivo/Shader Model 3.0
▪ ATi Radeon X1900 XT Platinum (650MHz)
▪ 512 MB DDR3 (256bit, 1.55GHz)
▪ AVIVO
▪ TV-Out, Dual DVI, VGA
▪ PCI-E 16X
GECUBE RADEON X1800 GTOD VID3
512MB / GDDR3
Shader Model 3.0
▪ ATi Radeon X1800GTO DDR3 (BGA) (500MHz)
▪ 256MB DDR3 (512bit, 1.0GHz)
▪ AVIVO
▪ TV-Out, Dual DVI, VGA
▪ PCI-E 16X
GECUBE RADEON RX1600 XTG3 256
256MB / GDDR3
Shader Model 3.0
▪ ATi Radeon X1600 XT (590MHz)
▪ 256 MB DDR3 (128bit, 1.38GHz)
▪ TV-Out, DVI, VGA
▪ PCI-E 16X
GECUBE RADEON RX1600 PG2 256
256MB / DDR2
Shader Model 3.0
▪ ATi Radeon X1600 PRO (500MHz)
▪ 256 MB DDR2 (128bit, 780MHz)
▪ TV-Out, DVI, VGA
▪ PCI-E 16X
GECUBE RADEON HM13 PG2 256
256MB / DDR2
Shader Model 3.0
▪ ATi Radeon X1300 PRO (600MHz)
▪ 512 MB MAX (256MB DDR2 onboard, 128bit, 800MHz)
▪ TV-Out, DVI, VGA
▪ PCI-E 16X
GECUBE RADEON RX550 GU2 256
256MB / DDR2
Shader Model 3.0
▪ ATi Radeon X550 (450MHz)
▪ 256 MB DDR2 (128bit, 550MHz)
▪ TV-Out, DVI, VGA
▪ PCI-E 16X
ATi CATALYST
ATi AVIVO
ATi CROSS FIRE
ATi HDTV READY
PCI EXPRESS
SKIN MEDIA S.R.L. • STR. ALEKSANDR PUŞKIN 18 • BUCUREŞTI 1 • TEL: 021-316.82.00 • E-MAIL: CONTACT@SKIN.RO • WWW.SKIN.RO

BenQ
FP72E





BenQ FP72E se prezintă ca un monitor cu performanţe bune, chiar dacă timpul de răspuns nu se poate compara cu cel al monitoarelor LCD de ultimă generaţie.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Ecranul se poate regla numai pe orizontală, iar conectarea la calculator se poate realiza prin intermediul cablurilor D-Sub sau DVI. Monitorul este dotat şi cu o pereche de boxe de 2x1W. Accesul la funcţiile de bază (luminozitate, contrast şi volum) este rapid, comenzile fiind accesibile prin simpla apăsarea a unui singur buton.

PERFORMANŢE

FP72E are un timp de răspuns specificat de 8ms, contrastul este de 500:1 iar luminozitatea are valoarea de 300cd/mp. În urma testării am constatat că valoarea maximă a contrastului este de 570:1 iar cea a luminozităţii de 262.22cd/mp. La o diagonală vizibilă de 17" suportă rezoluţia standard 1280x1024 pixeli. Calitatea imaginii este bună, iar unghiurile de vizibilitate specificate de producător sunt în concordanţă cu realitatea.

CONCLUZIE

BenQ FP72E reprezintă o alegere cu un raport calitate/preţ excelent, dar timpul de răspuns nu îl avantajează ca soluţie pentru jocuri.

Preţ	Garanţie	Contact
729 Lei	36 luni	Partenerii BenQ

Detalii tehnice

Diagonală vizibilă: 17" • Rezoluţie maximă: 1280x1024
Contrast: 500:1 • Luminozitate: 300cd/mp
Timp de răspuns: 8ms • Unghi de vedere orizontal: 140
Unghi de vedere vertical: 130 • Conectare: D-Sub, DVI
Fixare pe perete: Da • Extra: Boxe, 2x1W

Performanţe

Performanţe: 7 Calitate imagine: 8 Dotări: 7

7.46

Sony Ericsson
W810i





Marca Walkman, proprietară Sony, este folosită de aceştia în parteneriatul lor cu Ericsson pentru a defini o linie deosebită de telefoane mobile cu funcţii avansate de player MP3.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

W810i este un telefon quad-band cu suport EDGE Class 10, în a cărui agentă încap până la 1000 de contacte. Are un design aparte la baza căruia se află combinaţia de culori negru şi portocaliu. Dispune de o capacitate de stocare de 20MB ce poate fi mărită cu card Memory Stick Pro Duo. În pachet am regăsit o pereche de căşti ce are şi funcţie de antenă FM, un cablu de date USB şi un card de memorie de 512MB.

PERFORMANŢE

Modulul MP3 poate fi pornit şi fără funcţia GSM, opţiune ce trebuie aleasă la fiecare pornire a aparatului. Telefonul dispune de o tastă dedicată ce are rol de shortcut al modulului Walkman. Calitatea sunetului este ireproşabilă şi poate fi ajustată prin intermediul unui egalizator de benzi, W810i reuşind astfel să concureze cu succes cu playere MP3 dedicate. Pozele efectuate la 2MP au o calitate superioară altor telefoane, influenţate şi de prezenţa unui blitz relativ puternic.

CONCLUZIE

Pentru cei care vor să ţină pasul cu tehnologia, Sony Ericsson W810i poate reprezenta o soluţie de upgrade la telefonul şi playerul MP3 vechi.

Preţ	Garanţie	Contact
1500 Lei	24 luni	Euro GSM

Detalii tehnice

GSM: 850/900/1800/1900MHz • Dimensiuni: 100x46x19.5mm
Greutate: 99g • Rezoluţie ecran: 176x220 pixeli • Număr de culori : 262k • Memorie internă: 20MB • Rezoluţie foto: 2MP
Comunicaţie: USB, IR, Bluetooth • Acumulator: 900mAh • Player MP3: Da • Sunete polifonice: Da (64)

Performanţe

Performanţă: 9.2 Dotări: 9.5

9.3

LG
KG800





Modelul de faţă este exemplificarea perfectă a faptului că designul telefoanelor mobile joacă un rol cel puţin la fel de important ca dotările tehnice.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Numele de cod ciocolată nu este ales întâmplător, acesta potrivindu-se de minune modelului de faţă. Tastele acestuia aduc chiar foarte mult cu pătrăţele de ciocolată. LG Chocolate este un telefon de tip Sliding care atrage atenţia prin tastatura exterioară, denumită generic Touch Keyboard, ce poate fi acţionată prin simpla atingere. Aceasta îi conferă telefonului o grosime de doar 15mm, făcându-l astfel unul dintre cele mai subţiri telefoane de tip Sliding. Pe laterală sunt plasate patru butoane care permit reglarea volumului, accesarea camerei foto şi a playerului MP3, respectiv închiderea convorbirilor şi a telefonului.

PERFORMANŢE

Modelul nu impresionează prin dotări: memorie internă de 128MB, fără suport pentru card de memorie, cameră foto de 1.3MP, lipsit de suport EDGE, 3G, HSCSD sau WLAN.

CONCLUZIE

LG Chocolate pune accentul pe design, având ca public-ţintă persoanele pentru care aspectul joacă cel mai important rol în cazul unui telefon, fără a impresiona în ceea ce priveşte facilităţile oferite.

Preţ	Garanţie	Contact
1400 lei	24 luni	Altex Megastore

Detalii tehnice

GSM: 900/1800/1900MHz • Dimensiuni: 94x48x15.2mm
Greutate: 83g • Rezoluţie ecran: 176x220 pixeli • Număr de culori : 265k • Memorie internă: 128MB • Rezoluţie foto: 1.3MP
Comunicaţie: USB, Bluetooth • Acumulator: 800mAh • Player MP3: Da • Sunete polifonice: Da (64)

Performanţe

Performanţă: 9.2 Dotări: 8.5

8.9



UMFLĂ POTUL!
OLYMPUS
Official Distribuitor
MGT
EDUCATIONAL
6.0 MEGAPIXEL
OLYMPUS LENS
AF ZOOM 6.3-18.9mm 1:2.8-4.9
OLYMPUS
FE-120
OK MENU
AUTO
SCENE
4x
Olympus FE-120
- 6.0 MP
- 3x zoom optic (echivalent 38-114mm), 1:2.8-4.9
- 4.6cm/1.8" LCD
- 16 moduri de fotografiere (e.g. Candle, Portrait, Landscape)
- Super Macro de la 2cm
- Procesor de imagine TruePic TURBO
- Funcţii de editare (ex.: re-dimensionare)
- Înregistrare video
- Compatibil PictBridge
- Memorie internă 14MB plus card de memorie xD (Pachetul include un card xD de 32MB)
- Alimentare prin acumulatori standard AA
- Livrat cu pachetul software Olympus Master
XtremPC
TALON DE PARTICIPARE
UMFLĂ POTUL!
FĂRĂ TIMBRU
DESTINATAR:
OLYMPUS
Official Distribuitor
MGT
EDUCATIONAL
Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect şi să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poştal sau de plic.
Menţiuni:
Premiile sunt oferite de MGT EDUCATIONAL
www.mgt.ro
Termenul limită al concursului este 7 septembrie 2006 data poştei. Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 80 XtremPC.
CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Altec Lansing
AHS615





Tot mai mulți producători de echipamente periferice au în ofertă căști adresate segmentului pasionaților de jocuri, însă Altec Lansing are avantajul experienței în domeniul sistemelor audio.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

AHS615 își bazează forțele pe tehnologia SRS 3-D, care reușește să creeze sunet 3D spațial dintr-un semnal stereo prin diverse artificii tehnice, rezultatul fiind spectaculos. Calitatea produsului se poate observa și din lista dotărilor, care includ difuzoare neodymium de 40mm diametru și conector jack stereo aurit. Dispozitivul prezent pe fir are rol de control al volumului pentru căști și microfon, activarea modului SRS 3-D și de alimentare a acestuia.

PERFORMANȚE

Pentru procesarea sunetului cu ajutorul tehnologiei SRS 3-D este necesară alimentarea modulului de pe fir cu o baterie de tip AAA. În acest caz, calitatea sunetului este mult îmbunătățită, în mod special în cazul frecvențelor joase. AHS615 oferă o izolare fonică bună a urechii, datorită designului aparte al bureților.

CONCLUZIE

Altec Lansing AHS615 se adresează în principal pasionaților de jocuri de acțiune care nu vor fi dezamăgiți de prestația acestora.

Preț	Garanție	Contact
219 Lei	12 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Număr difuzoare: 2 • Tip de difuzor: Neodymium 40mm
Tehnologii incorporate: SRS 3-D • Control volum: Da • Microfon: Da • Conectare: Jack stereo 3.5mm • Plajă de frecvențe: 20Hz-20kHz • Alimentare: Baterie AAA

Performanțe

Performanță: 8.8 Dotări: 9.2

9.0

Speed-Link
Medusa 5.1 ProGamer





Speed-Link este un nume cu un portofoliu bogat în domeniul echipamentelor periferice pentru calculatoare, Medusa 5.1 ProGamer făcând parte din gama de top a producătorului german.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Deoarece au fost create pentru a reda cât mai fidel sunetul 3D, Medusa 5.1 dispune de patru difuzoare în fiecare cască, cu diametre cuprinse între 30 și 40mm. Conectarea la o sursă audio se face prin cele trei mufe jack stereo de 3.5mm sau cu ajutorul adaptorului RCA-jack inclus.

PERFORMANȚE

Calitatea sunetului este bună, chiar și în absența unei surse de sunet pe șase canale. Modulul de comandă de pe fir permite ajustarea volumului pentru fiecare canal în parte, distorsiunile fiind foarte mici când acesta atinge nivelul maxim. Ca și în cazul altor modele similare, sunetele de frecvență joasă sunt amplificate prin vibrația căștilor. Pasionații de jocuri și filme vor aprecia senzația de surround oferită, chiar și în lipsa unor certificări Dolby sau THX.

CONCLUZIE

Cu toate că se adresează în mod special pasionaților de jocuri, Medusa 5.1 ProGamer sunt o alegere bună și pentru categoriile de utilizatori care nu doresc să sacrifice senzația oferită de un sunet pe 5.1 canale.

Preț	Garanție	Contact
240 Lei	N/A	HES

Detalii tehnice

Canale de sunet: 6 • Microfon: Da, detașabil • Număr de difuzoare: 8 • Control Volum: Da • Alimentare: USB sau externă
Conectare: Jack 3.5mm, RCA • Plajă de frecvențe: 20Hz-20kHz

Performanțe

Performanță: 9 Dotări: 9.5

9.2

D-Link
DI-604





D-Link este o companie foarte cunoscută pentru produsele sale de rețea de bună calitate, iar DI-604 se conformează acestei reguli.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

DI-604 oferă toate posibilitățile de conectare necesare unui utilizator final: prin IP static, cât și dinamic, cu autentificare prin PPPoE, PPTP sau L2TP pentru interfața WAN. Suportul pentru serviciile rulate pe un calculator din cadrul rețelei este foarte bun, existând atât posibilitatea alegerii unor reguli prestabilite pentru aplicații sau servicii, cât și cea a introducerii lor manuale. Pentru o protecție suplimentară există posibilitatea creării de filtre la nivelul adreselor de IP și MAC.

PERFORMANȚE

Foarte utile și întâlnite destul de rar la acest gen de produse sunt afișarea traficului și a conexiunilor active, precum și un meniu de ajutor accesibil direct din interfața WEB de administrare. Singurul dezavantaj al modelului este interfața neintuitivă, meniurile și submeniurile fiind așezate exact invers față de poziționarea ergonomică.

CONCLUZIE

DI-604 este un router excelent pentru un utilizator casnic care dorește o conectare elegantă a două sau mai multe calculatoare sau pentru o rețea de mică anvergură, fără cerințe mari de viteză.

Preț	Garanție	Contact
157 Lei	24 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfețe: 4xLAN, 1xWAN • Tip router: Hardware • Facilități: PPPoE, DMZ, Port forwarding • Firewall: Da • DHCP: Da • DNS Dinamic: Da

Performanțe

Performanță: 9 Dotări: 9

9.0



Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
Bucuresti, Calea Griviței 397,
Tel: 021-22.44.535 Fax: 021-22.44.586
email: office@ktech.ro;
magazin on-line: www.ultrapro.ro
Genius
Live with Ideas
SW-5.1 Home Theater
389,9 RON
3.899.000 lei*
(*Pretul include TVA.Valabil numai în luna iunie.)
www.geniusnet.com
TOMBOLA GENIUS
Bucură-te de sunetul muzicii folosind boxele Genius Home Theatre.
Cumpară şi poți să-ți petreci împreună cu persoana iubită un weekend la Predeal.
Zece premii de consolare: kit Twintouch Luxemate şi boxe SW-J2.1
GHT-V150
SW-HF5.1 3000
SW-i2.1 1100
SP-i350
SP-i200
SP-i200U
*Achiziționezi un set de boxe Genius Home Theatre SW-5.1 sau un set tastatură, mouse şi unul dintre produsele Genius din gama gaming, boxe, webcam sau scaner şi participi la tombola Genius.

APLUS
XClio II





Un aspect important al computerelor din ziua de azi îl reprezintă nivelul de zgomot emis datorat turației mari a ventilatoarelor din interiorul carcasei, subiect pentru care Aplus propune o soluție ingenioasă.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Remarcabil la XClio II este ventilatorul lateral, cu al său diametru de 25cm. În acest fel se poate renunța la celelalte ventilatoare de sistem, evacuarea revenindu-i celui din sursa de alimentare. Carcasa este construită din aluminiu de 6mm grosime și se prezintă în format standard ATX. Instalarea unităților de stocare se realizează fără unelte, prin intermediul unui sistem de cleme de plastic. În schimb, la montarea plăcii de bază și a celor adiționale este necesară utilizarea unei șurubelnițe. Sistemul de ventilație mai cuprinde lăcașuri pentru încă șase ventilatoare de 80mm, unul de 92m sau două de 120mm.

PERFORMANȚE

La cele 650rpm ventilatorul lateral oferă un flux de aer considerabil, la un nivel de zgomot extrem de redus. Datorită poziționării lui, acesta reușește să ventileze o mare parte a plăcii de bază, memoriile și chiar placa video.

CONCLUZIE

APLUS XClio II este o soluție cu design plăcut, interesantă ca idee, ce pune accentul pe ventilație și silențiozitate.

Preț	Garanție	Contact
189 Lei	N/A	pc-coolers.ro
189 Lei	N/A	Best Computers / Diverta

Detalii tehnice

Dimensiuni: 54x48x24cm · Greutate: 6.36kg · Sursă: Nu
Locașuri 5.25”: 4 · Locașuri 3.5”: 7 (5 interne) · Ventilator lateral: 250mm · Locașuri ventilatoare 120/92/80: 2/1/6
Conectori frontali: USB, Firewire, audio

Performanțe — **9.1**

Performanță: 9.6 · Construcție: 8.5

Saitek
Cyborg Evo Force





Produsele Saitek adresate segmentului de gaming printre care se afla și Cyborg Evo Force le-am putut vedea prezentate anul acesta la CERF.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Joystick-ul impresionează prin complexitate, datorită numărului mare de butoane programabile și sistemului de ajustare a poziției acestora. Pe manetă sunt dispuse cinci butoane de tragere și unul de foc rapid, iar baza oferă încă patru butoane programabile și două de shift. La baza manetei regăsim un dispozitiv de sprijin al palmei care se dovedește extrem de util la o folosire de lungă durată a joystick-ului care poate fi montat și pentru o utilizare cu mâna stângă.

PERFORMANȚE

Maneta are o mișcare fină și oferă un control precis în jocuri grație și suprafeței aderente cu care este acoperită. Funcția force feedback este implementată excelent, maneta fiind mișcată cu putere la apariția unui eveniment corespunzător, iar din această cauză joystick-ul are nevoie de alimentare externă de la priză. Cyborg Evo Force nu prezintă puncte slabe, putem nota însă încălzirea bazei datorită celor 18W consumați.

CONCLUZIE

Pasionaților simulatoarelor de zbor nu ar trebui să le lipsească din dotări un produs precum Saitek Cyborg Evo Force.

Preț	Garanție	Contact
199 Lei	N/A	pc-coolers.ro
199 Lei	N/A	Best Computers / Diverta

Detalii tehnice

Număr de butoane de foc: 6 · Număr de butoane pe bază: 4
Throttle: Da · Butoane programabile: Da · Alimentare: 220V
Force Feedback: Da · Învârtire manetă: Da

Performanțe — **9.7**

Performanță: 9.5 · Dotări: 10

BenQ
DC P500





BenQ DC P500 face parte din categoria camerelor foto digitale compacte, multifuncționale.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa camerei este confecționată integral din aluminiu, sporindu-i rezistența la șocuri, un aspect important dacă ținem cont de faptul că acest gen de aparat se utilizează cu precădere în călătorii. Sistemul optic cuprinde un set de lentile Pentax care oferă un zoom optic 5x. Senzorul CCD oferă o rezoluție efectivă de 4.91MP și este capabil de captură video la 30fps la rezoluția de 640x480 pixeli. Pe carcasa aparatului regăsim o singură mufă la care se conectează un dongle extern pe care sunt dispuse portul USB, cel A/V și alimentarea DC.

PERFORMANȚE

Calitatea pozelor de exterior este medie, dar nu se ridică la cea a aparatelor testate în XtremPC 77. Utilizarea zoom-ului maxim nu aduce o creștere a aberațiilor cromatice, dar se simte lipsa unui stabilizator de imagine. Meniul este ergonomic, iar printre opțiuni întâlnim posibilitatea setării manuale a balansului la alb, a valorii ISO sau a ariei de focus.

CONCLUZIE

BenQ DC P500 oferă o calitate acceptabilă a pozelor atât timp cât este utilizată în exterior, la lumină naturală, și la senzitivitatea minimă a senzorului, ISO100.

Preț	Garanție	Contact
830 Lei	12 luni	Partenerii BenQ

Detalii tehnice

Rezoluție senzor: 5MP · Dimensiune imagine: 2560x1920 pixeli
Zoom optic/digital: 5x/4x · Macro: 3cm · Memorie internă: 32MB · ISO: Auto, 100, 200, 400 · Diagonală LCD: 2.5”
Dimensiuni: 90x60x30mm · Greutate: 165g

Performanțe — **7.9**

Calitate imagine: 7.5 · Dotări: 8.5

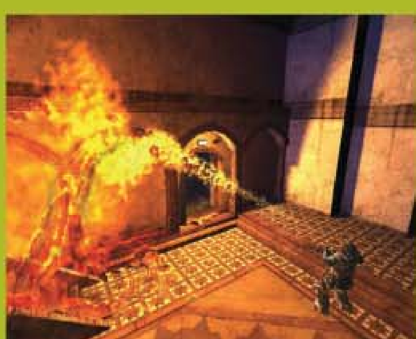
Legile Fizicii Permit Jocurilor să Arate şi să se Comporte ca în Realitate

ASUS Prezintă Prima Placă Add-In cu Procesor PhysX

În fiecare an sunt lansate titluri de jocuri cu o grafică din ce în ce mai nebună. Crezi că ai acasă un computer capabil să îţi arate adevărata muncă a animatorilor 3D?



Prima placă ASUS PhysX oferă un adevărat realism video







Lucruri care nu numai arată real dar se şi comportă precum în realitate. Decor şi clădiri care se pot distruge precum în realitate; explozii care produc pagube în jur; personaje cu noi arme spectaculoase; reprezentarea realistică a elementelor precum fum, ceaţă sau mai sunt acum posibile ... dar numai cu AGEIA PhysXTM

Într-un sistem de jocuri, procesorul (CPU - Central Processing Unit) comandă AI şi logica, în timp ce placa video (GPU -Graphics Processing Unit) oferă reprezentarea într-un mod cât mai plăcut al lumii tri-dimensionale. În acest an, o a treia componentă se alătura configuraţiei pentru a aduce pe ecranul monitorului mişcări dinamice si interacţiuni cum nu s-au mai văzut până acum.

Placa PhysX P1 este prima din lume care încorporează PPC (PhysX Processing Unit) pentru a oferi gamerilor un nou nivel de realism video. În acest moment doar două companii au în plan să producă plăci PPU, iar ASUS este una dintre acestea.

Prin aplicarea legilor fizicii în procesarea grafică, sistemele echipate cu plăci PhysX P1 pot oferi acum un realism mai mare pentru explozii, avalanşe de pietre, curgerea apei, valuri sau mişcări influenţate de vânt. Nici măcar două mişcări nu vor fi la fel, ceea ce însemană că nu vor mai exista animaţii repetitive sau interacţiuni predefinite.

PhysX P1 este prima care integrează chipul PhysX optimizat pentru procesarea fizică a interacţiunilor la scară mare. Această nouă tehnologie accelerează mişcările şi interacţiunile fizice la o scară care depăşeşte cu mult forţa CPU şi GPU.

Lista jocurilor optimizate pentru PhysX creşte în fiecare lună, astfel încât un gamer care se respectă trebuie să-şi doteze computerul cu cea mai avansată tehnologie grafică pentru a experimenta jocuri care nu numai arată real dar se şi comportă precum în realitate.

Verbatim
Store'n'Go 8 GB





Verbatim a lansat de curând o serie de produse din gama echipamentelor portabile pentru stocarea datelor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Modelul de faţă încorporează un harddisk de 1" cu o turaţie de 3600 RPM şi o capacitate de 8GB. Folosind o soluţie de design interesantă, cablul cu mufă USB nu incomodează în timpul transportului, fiind ideal pentru conectarea la staţii de lucru mobile. Un element care iese în evidenţă este pachetul de programe U3 preinstalat, prin interfaţa căruia se accesează rapid aplicaţiile portabile compatibile. Sigla Verbatim de pe faţa produsului este iluminată pe durata funcţionării, sporind analogia cu mediile de stocare interne.

PERFORMANŢE

Funcţionarea este absolut silenţioasă, însă dispozitivul se încălzeşte pe parcursul unui transfer prelungit. Interfaţa grafică asociată aplicaţiilor U3 este asemănătoare cu cea a meniului de start din Windows, oferind în plus acces la mai multe setări specifice.

CONCLUZIE

Capacitatea relativ mare pentru dimensiunile sale împreună cu suportul pentru aplicaţii portabile U3 reprezintă o combinaţie ideală pentru cei care nu îşi desfăşoară activitatea doar la birou.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	MGT Educational

Detalii tehnice

Interfaţă: USB2.0 · Capacitate de stocare efectivă: 7.4GB
Dimensiuni: 70x54x10mm · Timp de acces: 26ms · SiSoftSandra 2007 drive index: 8182Kb/s · Viteză citire aleatorie: 7322KB/s
Viteză scriere aleatorie: 5423KB/s

Performanţe

Performanţă: 8 · Implementare: 9.5 · **8.6**

Logitech
V450 Laser Cordless





Logitech V450 este un mouse proaspăt apărut şi, cum se poate deduce şi din nume, dispune de senzor laser şi foloseşte tehnologie de comunicaţie fără fir, fiind adresat în special deţinătorilor de notebook-uri.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dimensiunile sale sunt reduse, dar nu într-atât de mici încât să creeze probleme la utilizare. Forma sa este compactă, iar în timpul transportului receptorul USB se păstrează într-un lăcaş special de pe spatele mouse-ului. De asemenea, pentru a uşura transportarea sa, Logitech pune la dispoziţie o husă. Alimentarea se face de la două baterii AA, producătorul lăudându-se cu o autonomie de un an, fără a fi necesară schimbarea lor.

PERFORMANŢE

Prin intermediul obişnuitei aplicaţii Logitech SetPoint cele trei butoane oferite de rotiţă pot fi configurate şi chiar se poate seta senzitivitatea scroll-ului lateral. Senzorul laser este precis şi nu creează probleme nici la utilizarea pe suprafeţe lucioase.

CONCLUZIE

V450 Laser Cordless se recomandă doar posesorilor de computere portabile, dimensiunile ceva mai mici decât ale unui mouse obişnuit reprezentând un atu doar la transport.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii Logitech

Detalii tehnice

Tip Senzor: Laser · Rezoluţie senzor: 800dpi · Conectare: USB
Număr de butoane: 3 · Tilt Wheel: Da · Alimentare: 2xAA
Tehnologie de comunicaţie: Radio 2.4GHz · Platforme suportate: PC, Mac · Ambidextru: Da · Frecvenţă de comunicaţie cu PC-ul: 125Hz

Performanţe

Performanţă: 9 · Construcţie: 9.5 · **9.2**

Razer
eXactMat X





Razer nu mai are nevoie de nici o prezentare când vine vorba de produse adresate segmentului progaming, printre acestea aflându-se şi seria de pad-uri eXactMat X.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Construcţia sa porneşte de la o bază de aluminiu, de dimensiuni generoase, pe care sunt amplasate cele două suprafeţe de contact. Una dintre ele are o textură foarte fină şi este denumită Speed, recomandată utilizării la senzitivităţi mari ale mouse-ului. Cea de-a doua are suprafaţa mai rugoasă şi oferă un plus de control la senzitivităţi reduse, utilă mai ales la folosirea mouse-urilor cu bilă. Pe ambele părţi, în colţuri, sunt amplasate mici suprafeţe de cauciuc pentru fixarea pad-ului pe birou. Ar fi fost utilă dotarea lui eXactMat X cu o clemă de fixare pentru firul mouse-ului.

PERFORMANŢE

Nici una din suprafeţe nu a creat probleme la testarea cu mouse-uri cu senzor optic şi laser, controlul cursorului fiind impecabil. În jocuri s-a dovedit mai utilă suprafaţa fină, în timp ce la o utilizare de tip office şi navigare pe Internet se recomandă întoarcerea pad-ului.

CONCLUZIE

Razer eXactMat X s-a dovedit un produs de calitate superioară recomandat oricărui utilizator al calculatorului.

Preţ	Garanţie	Contact
117 Lei	N/A	HES

Detalii tehnice

Suprafeţe de lucru: 2 · Dimensiuni: 330x265x2.5mm · Material de construcţie: Aluminiu · Clemă pentru fir: Nu · Extra: Paduri de cauciuc aderente

Performanţe

Performanţă: 9 · Construcţie: 9 · **9.0**



SUPER PREȚ 839,90 RON

Camera foto Sony DSC-W5

Zoom 3X Optic, senzor 5 Megapixeli
lentile Carl Zeiss Vario-Tessar
Ecran 2.5" TFT, Multi-point AutoFocus
Corp din aluminiu, captura video cu sunet
640 X 480 @ 30 fps, acumulatori Li-Ion

Toshiba Satellite A100-528



Intel® Celeron M 380 (1.6GHz,1MB L2 cache)
256MB DDR2, expandabil 2GB
40GB (SATA, 5400 rpm); CDRW/DVD-ROM
Video ATI Radeon Xpress 200M, 128MB share
15.4" TruBrite TFT 1280 x 800
Sunet integrat, boxe stereo
LAN, Modem 56K, Firewire, TV-out, USB
Autonomie 2.42h, greutate 2.72kg
Windows® XP Home

OFERTĂ SPECIALĂ 2.099,90 RON

Carcasa Aplus XCLIO2



*Carcasa cu flux de aer impresionant datorat ventilatorului de 25cm @ 600 rpm preinstalat in panoul lateral.
*Instalare tool less
*Panou lateral cu plasa metalica
*Design frontal "Silk Skin"

OFERTĂ SPECIALĂ 179,90 RON

Apple iPod nano 2GB



MP3 Player - Ecran color - Redare fotografii
Autonomie: maxim 14ore
Acumulator Li-Ion integrat
Ecran: 1.5" color LCD
Altele: stocare date pe flash drive;
suport JPEG, BMP, GIF
firmware upgradabil.

SUPER PREȚ 749,90 RON

Sistem mobil de navigatie PDA Mio 169 + software de navigatie iGO Romania 2005



Mio DigiWalker 169 este un PDA compact, portabil, cu GPS incorporat de o inalta sensibilitate (chipset de ultima generatie SIRFStar III). Poti pleca la drum imediat ce este scos din cutie si introduci destinatia.

Software de navigatie si harta integrata a Romaniei
*ghidare precisa prin voce
*kit de instalare auto
*imagine portret sau peisaj

SUPER PREȚ 1.749,90 RON

Cooler Thermalright XP-90RT



OFERTĂ SPECIALĂ 99,90 RON

Compatibil cu Socket 939, 478, 754, 940, (LGA775 cu adaptor)
Aluminiu cu baza din cupru (4 heatpipe-uri)
ventilator de 92mm, 35 dB(A)
Greutate 430 grame

Monitor TFT Benq T905



SUPER PREȚ 849,90 RON

Diagonala: 19"
Rezolutie nativa: 1280 x 1024
Contrast maxim : 450:1
Stralucire: 250 cd/m2
Timp de raspuns: 12 ms
Unghiuri (H/V): 140/ 135
Interfata DVI, D-sub, TCO 03
Garantie 36 luni

TV Tuner Extern Hercules SmartTV USBII

Conectare USB 2.0, standard PAL BG/DK, telecomanda
Intrari: antena TV/cablu, Composite, S-Video, captura MPEG-2/4, software VCR

SUPER PREȚ 199,90 RON



Magazine

Bucuresti

Best Computers
Unirea Shopping Center, etaj 3

Best Computers
Complex Comercial Bucur Obor

Best Computers
Complex Comercial Prosper

Best Computers
Complex Comercial Titan

Best in Diverta
Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6

Best in Diverta
Mall Bucuresti; Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3

Best in Diverta
Mall Plaza; Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6

Best Computers - Braila
Dunarea Shopping Center, etaj 1

Best Computers - Ploiesti
Complex Comercial Omnia; demisol

Best in Diverta - Timisoara
Complex Comercial Bega, etaj 3

Best in Diverta - Timisoara
Str. Divizia 9 Cavalerie nr. 66

Best in Diverta - Oradea
Str. Nufarului nr. 30

Best in Diverta - Cluj
Str. Universitatii nr. 1

Best in Diverta - Tg.Jiu
Str Victoriei nr. 44, sp com 1 si 2

Best in Diverta - Iasi
Complexul Comercial Iulius Mall

Best in Diverta - Iasi
Str. Sf. Lazar nr. 49-51

Best in Diverta - Iasi
Str. Palat nr. 1

Best in Diverta - Constanta
Str. Alexandru Lapusneanu, bl. LV16

Best in Diverta - Constanta
Str. Stefan cel Mare nr. 36-40, etaj 2

HMF- Constanta
Str. Stefan cel Mare nr. 15

Best in Diverta - Bacau
Str. Nicolae Balcescu nr. 3

Best in Diverta - Brasov
Str. Nicolae Balcescu nr. 62

Best in Diverta - Pitesti
Razboieni nr. 1, Pitesti

HMF - Craiova
Str. A.I. Cuza nr. 8

Placa video Asus 6600 GT Silencer



Procesor: GeForce 6600 GT
Memorie: 128MB GDDR3 (128bit)
Frecventa: 500MHz core/1000MHz memorie
Interfata PCIeX 16x
Altele: Suport SLI, DVI, TV-OUT, VGA, suport DirectX 9
Garantie 24 luni

SUPER PREȚ 499,90 RON

Sistem audio Logitech 5450 (wireless)



SUPER PREȚ 1.799,90 RON

Sistem audio 5.1 (sateliti spate fara fir),
Putere 315W RMS
- Subwoofer: 116 watts RMS,
- Sateliti: 199W RMS (2 x 38W fata, 2 x 40.5W spate, 42W centru)
Certificat THX, Dolby Digital, DTS 96/24, Dolby Pro Logic II, Decodor integrat, Digital SoundTouch Control Center, Wireless remote control; Garantie 24luni

cumpara online: www.dol.ro

best computers in diverta îmi place!

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila.
Oferta esta valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

HARDMAIL

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: HDD

8MB vs 16MB

Vreau sa-mi cumpăr un harddisk şi am de ales între un Western Digital de 250GB ATA100 şi 8MB cache şi un Maxtor de aceeaşi capacitate, dar cu cache de 16MB, ambele cam la aceleaşi preţuri. Întrebarea mea ar fi dacă se merită să îl iau pe cel Maxtor pentru cache-ul dublu. ***georgedan2002***

Buffer-ul mai mare se simte mai ales în multitasking, când transferi simultan mai multe date de pe şi pe harddisk. Dintre cei doi producători aş merge pe Western Digital. *boyarul*

Având în vedere că sunt la acelaşi preţ, eu zic să alegi Maxtor-ul pentru cei 16MB de cache chiar dacă diferenţa de performanţă nu este foarte mare, ea totuşi există, cât despre zgomot pot spune că eu am un model de 80GB şi este foarte silenţios. ***nahkri***

Buffer-ul harddisk-ului este cumva echivalent cu cache-ul procesorului. Procesoarele Intel au cache de 1 sau 2MB şi sunt bătute lejer de cele AMD cu frecvenţe şi cache-uri mai mici. Aşa că nu mereu tot ce este mare este şi bun. Buffer-ul mare este bun dacă lucrezi cu fişiere mari. *smart.1*

Memoria cache a unui harddisk este practic o memorie-tampon care are rolul de a reduce timpul de acces şi de transmitere a datelor, o parte din operaţiunile recursive fiind reţinute ca şi fragmente în această memorie, la o accesare ulterioară acest lucru făcându-se mult mai rapid. În concluzie, o cantitate cât mai mare de memorie cache îţi aduce un spor important de performanţă, iar, mai nou, tehnologia NCQ compensează oarecum o memorie cache mai mică. ***ice01***

FORUM: Placi video

X1900xt pe o sursă de 400W

Va funcţiona oare un ATI Radeon X1900XT pe o sursă Chieftec de 400W? ***Y2K***

La mine merge brici un Radeon X1800XT Top, care consumă mai mult decât Radeon X1900XT, pe un Hiperpower de 480W, dar totuşi nu cred că este bine să o foloseşti pe o sursă de 400W, s-ar putea să ţină, dar nu bag mâna în foc. Cumpără şi tu una Hiperpower de 480W, sunt excelente sursele şi relativ ieftine. *alexwinfast*

Atâta vreme cât un Seasonic S-12 330 a dus un Venice 3000+ overclockat până în pânzele albe la 1.73Vcore, 3.7V la memorii şi pe un Radeon X1900XTX, nu văd nici un motiv ca un Chieftec cu electronică Delta să nu ducă un Radeon X1900XT. ***burebista***

Dacă tot se bate ATI cu pumnul în piept cu arhitectura ei performantă, de ce nu a reuşit să facă un GPU care să consume mai puţin curent şi de ce nu a fost în stare să proiecteze o răcire mai eficientă şi mai liniştită? Este deranjant că un Radeon X1900XT în Full Load face ca un aspirator şi că stă la 90 grade. *Y2K*

Până una-alta, sincer îţi recomand o sursă mai bunicică şi o antifonare mai eficientă a carcasei. Încearcă un Silverstone Element 500W sau Fortron 500W. ***2K***

>>> WINDOWS X64 >>>

Autor: **Târnu Cătălin**

Am următorul sistem compus din: procesor AMD Sempron 2800+ 64bit, placă de bază Gigabyte K8NS, card grafic ATI Radeon 9200, 512MB RAM etc. Momentan am instalat Windows XP Professional SP2, care merge fără probleme, dar având un procesor cu capacităţi de lucru pe 64 de biţi m-am gândit să încerc această variantă a sistemului de operare Microsoft. Mulţi prieteni mi-au zis că atunci îşi arată procesorul adevărata putere. Singura problemă este că aplicaţiile pe 64 de biti sunt cam puţine şi nu prea ştiu ce să fac. Merită această trecere în momentul de faţă? O să influenţeze pozitiv acest sistem de operare performanţa calculatorului sau nu? Jocurile actuale or să funcţioneze pe procesarea pe 64 de biţi?

XtremPC: **Părerile referitoare la procesarea pe 64 de biţi sunt împărţite. Din teste se observă în general o scădere a performanţei generale la rularea cu sistemul de operare pe 64 de biţi (1-2% mai lent). Într-adevăr, nu există prea multe aplicaţii pe 64 de biţi, dar majoritatea celor pe 32 vor rula fără probleme, inclusiv jocurile. Trebuie să verifici înainte de instalare dacă dispui de drivere pe 64 de biţi pentru componentele tale. Spre deosebire de aplicaţii, cele pe 32 nu vor putea fi folosite. Părerea multora, cât şi a mea ar fi că momentan nu merită acest salt. Ideea că procesarea pe 64 de biţi aduce un spor de performanţă substanţial este eronată.**

>>> OVERCLOCKING PENTRU ÎNCEPĂTORI >>>

Autor: **broadband_me@yahoo.com**

Dispun de un kit de memorii dual channel marca GeIL Value 2x256MB DDR-400, cele cu timpii de acces 2.5/4/4/8. Vă rog să îmi spuneţi ce modificări ale latenţelor pot face ca să storc maximum de performanţă din acestea? Pe placa de bază Gibabyte K8NF-9 am montat un procesor AMD Athlon64 3000+ cu nucleu Venice. Am cumpărat procesorul acesta ştiind de posibilităţile sale de overclocking. Cam până la ce frecvenţă pot să-l urc? Pe Internet am citit că ar merge şi până la 2500MHz. Dacă îi cresc frecvenţa, mai pot activa Cool'n'Quiet?

XtremPC: **Pentru ca performanţa memoriilor să crească este recomandat să le creşti mai mult frecvenţa decât scăderea timpilor de acces, dar şi să setezi Command Rate-ul la 1T. Acest lucru îl faci prin ridicarea frecvenţei HTT (sau FSB, cum i se mai spune) de la 200MHz în sus. În acest fel se va ridica şi frecvenţa procesorului, că tot ai în plan şi acest aspect. La frecvenţa DDR-400 poţi încerca rularea la 2.5/3/3/6 sau chiar 2.5/2/2/6, totul ţine de noroc, de cum ai nimerit perechea de memorii. Dacă la un moment dat nu mai bootează sistemul, vei fi nevoit să resetezi BIOS-ul, iar acest lucru îl faci de la un jumper amplasat pe placa de bază în apropierea bateriei. Înainte să te apuci de creşterea frecvenţei HTT, pune tensiunea de alimentare a memoriilor la 2.75V şi a procesorului la 1.45V. Nu îţi recomand să urci peste 220MHz, mai ales că eşti un începător în ale overclocking-ului. În funcţie de sistemul de răcire folosit şi, evident, de procesorul în sine, poţi ajunge şi la 2600MHz cu el, dar, de asemenea, te poţi bloca la 2200MHz, cum am zis şi mai sus, ţine de noroc.**

>>> TENSIUNI SURSĂ DE ALIMENTARE >>>

Autor: **Bogdan Irimia**

M-a rugat un prieten să-mi dau cu părerea referitor la faptul că în timp ce lucrează la calculator sau pur şi simplu când vizionează un film se întâmplă ca ecranul să devină negru, iar monitorul să se comporte ca şi cum ar fi în stand by, deşi sistemul este încă pornit. Singura scăpare este un restart, deşi după un timp chestiunea se repetă. Aşa că m-am deplasat până la el şi am instalat Everest Home Edition, pe care bănuiesc că îl cunoaşteţi. Banuiala mea ar fi sursa. După ce am pornit aplicaţia de care vorbeam mai sus, m-am uitat la rubrica Sensor, unde ştiam că apar valorile tensiunilor pe fiecare linie. Tensiunea de 2.42V pe rail-ul +3.3V m-a îngrijorat şi de aici am tras concluzia că sursa ar fi cauza problemei. Acestea sunt datele problemei, iar întrebarea este firească: trebuie schimbată sursa?

XtremPC: **Nu mi-ai spus dacă în momentul în care monitorul se stinge calculatorul rămâne încă în stare de funcţionare normală, adică dacă sunetul continuă să se audă, iar tastatura să răspundă la comenzi. În cazul ăsta ar trebui să îţi îndrepţi atenţia către monitor în primul rând şi pe urmă asupra plăcii video. Testează sistemul cu alt monitor ca să elimini din start o eventuală cauză. Însă, dacă sistemul nu mai răspunde la comenzi, cauzele pot fi multiple, iar prima poate fi, aşa cum ai intuit, chiar sursa de alimentare. Cei aproape 2.5V ai rail-ului de 3.3V sunt cu mult sub valoarea de +/- 5% acceptată de majoritatea producătorilor. Instalează şi aplicaţia SpeedFan ca să verifici şi cu ea tensiunile sursei. Problema poate apărea şi de la o supraîncălzire a procesorului sau a plăcii grafice. În principiu, sursa ar fi principala cauzatoare de probleme. Cele "no name", cum le numim, au în componenţă piese slabe calitativ, iar rata lor de defectare este mai mare decât a unor surse "de marcă".**

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicaţii sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
LGA775 SLI/CrossFire												
	MSI P4N Diamond	**9.16**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.26	4.12	0.78	XPC74
	Gigabyte GA-8N-SLI-QUAD Royal	**9.12**	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	10	3	2x1000Mbit	Da	4.23	4.08	0.81	XPC74
	Gigabyte GA-8N-SLI Royal	**9.11**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.19	4.08	0.84	XPC74
	ASUS P5N32-SLI Deluxe	**9.10**	nForce4 SLI IE+nForce4 SLI	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.24	4.08	0.78	XPC74
	Foxconn 975X7AA-8EKRS2	**9.03**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.24	4.04	0.75	XPC77
	ASUS P5WD2-E Premium	**9.02**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.24	4.05	0.73	XPC74
	Gigabyte GA-G1975X G1 Turbo	**9.00**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.22	3.99	0.79	XPC74
	MSI 975X Platinum	**8.95**	Intel 975X+ICH7R	1066MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.23	4.01	0.71	XPC74
	ABIT NI8 SLI	**8.77**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.13	4.01	0.63	XPC74
	Foxconn NF4SLI7AA-8EKRS2	**8.76**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.12	3.94	0.70	XPC74
LGA775 - high end												
	Gigabyte GA-8I955X Royal	**9.04**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.85	XPC74
	ABIT AW8-MAX	**9.03**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.19	4.00	0.84	XPC74
	ASUS P5LD2 Deluxe	**8.91**	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.21	3.96	0.74	XPC74
	Foxconn 955X7AA-8EKRS2	**8.90**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.22	3.97	0.71	XPC74
	EPoX 5LDA+GLI	**8.76**	Intel 945P+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.69	XPC74
	Intel D955XBKLKR	**8.74**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.21	3.85	0.68	XPC74
LGA775 - Mainstream												
	ASUS P5WD2	**8.93**	Intel 955X+ICH7R	1066MHz	6	-	1000Mbit	Da	4.25	4.03	0.65	XPC74
	Gigabyte GA-8I945GMH-RH VIIV Edition	**8.92**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.30	3.97	0.65	XPC76
	MSI 945P Neo-F	**8.72**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	6	-	1000Mbit	Nu	4.22	3.90	0.60	XPC74
	Gigabyte GA-8I945P-G	**8.71**	Intel 945P+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.17	3.90	0.64	XPC74
	Foxconn 945G7MA-8KS2	**8.63**	Intel 945G+ICH7	1066MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.15	3.87	0.61	XPC74
	Intel D945GNTL	**8.63**	Intel 945G+ICH7	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.18	3.89	0.56	XPC74
	ASRock 775DUAL-880Pro	**8.47**	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.03	3.90	0.54	XPC74
	AOpen i915Gm-PL	**8.43**	Intel 915G+ICH6	800MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.07	3.81	0.55	XPC74
	ASRock 775TWINS-HDTV	**8.35**	ATI Radeon Xpress 200+ULi 1573	1066MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.01	3.74	0.60	XPC74
	ASUS P5VD1-X	**8.32**	VIA PT880 Pro+VIA 8237R	1066MHz	4	-	1000Mbit	Da	3.92	3.85	0.55	XPC74
	Foxconn 915PL7MH-S	**8.28**	I915PL+ICH6	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.05	3.80	0.43	XPC74
	Foxconn RC4107MA-RS2	**8.06**	ATI Radeon Xpress 200+IXP450	800MHz	4	-	100Mbit	Nu	3.94	3.61	0.51	XPC74
Socket 939 - SLI high end												
	MSI K8N Diamond Plus	**14.39**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.47	4.57/4.53	0,82	XPC74
	ASUS A8N32 SLI Deluxe	**14.26**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4.46	4.46/4.49	0.85	XCP72
	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69
	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
Socket 939 - NonSLI high end												
	ASUS A8R32-MVP Deluxe	**9.65**	ATI CrossFire Xpress 3200	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.42	4.55	0.64	XPC75
	ASUS A8R-MVP	**9.54**	Radeon Xpress 200 + ULI M1575	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.40	4.50	0.64	XPC74
	MSI K8N Neo4 Platinum	**9.39**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69
	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	**9.38**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69
	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	**9.37**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69
	ABIT AN8 Ultra	**9.27**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69
	ASUS A8N-E	**9.25**	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69
	Biostart TForce4 U	**9.24**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.28	4.31	0.65	XPC76
Socket 939 - SLI Mainstream												
	ASRock 939SLI-eSATA2	**13.76**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.42	4,36/4,46	0.52	XPC75
	EpoX 9U1697 GLI	**13.73**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.39	4.37/4.46	0.51	XPC77
	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69
Socket 939 - NonSLI Mainstream												
1	EPoX 9NPA+	**9.28**	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69
2	ABIT AN8	**9.21**	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69
3	MSI K8N Neo4-F	**9.19**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69
4	ECS nFORCE4-A939	**9.15**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69
5	ABIT AX8	**9.14**	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69
6	Biostar TForce 6100-939	**9.13**	GeForce6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.21	4.33	0.59	XPC75
7	Gigabyte GA-K8NF-9	**9.05**	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69
8	Gigabyte GA-K8VT890-9	**9.04**	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în
Tuner TV intern hardware MPEG-2									
1	PowerColor Theater 550Pro	92.9	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70
2	Leadtek WinFast PVR2000	91.8	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70
3	AVerMedia AverTV PVR	86.8	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	83.9	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70
5	V-Stream MCE200 Deluxe	81.0	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	80.8	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	74.0	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70
Tuner TV Mainstream									
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	92.2	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	89.3	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70
3	Gigabyte GC-PTV-TAF	86.4	Philips 7131E	88	85	83	87	90	XPC77
4	Genius VideoWonder ProTV	83.5	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70
5	Compro VideoMate TV Gold+ II	83.1	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70
6	V-Stream Xpert TV-PVR	80.3	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70
7	InnoDV SmartTV	70.8	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70
Tuner TV extern									
1	Leadtek WalkieTV	86.1	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70
2	AverMedia AverTV USB2.0 Plus	84.9	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	84.0	USB2.0	88	86	62	90	90	XPC74
4	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	83.9	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70
5	Hercules Smart TV USB2	80.9	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70
6	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	79.5	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70
7	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	76.9	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70
8	Compro VideoMate U880	71.4	USB2.0	72	69	40	93	90	XPC77

Monitoare LCD 17”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung 770P	8.97	1500:1	280cd/mp	6ms G to G	DVI-D	36W	Magic Stand	XPC75
2	IiYama ProLite X436S	8.33	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	Boxe stereo 2x2W, port USB 2.0	XPC75
3	AG NEOVO P-17	8.27	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	70W	Boxe stereo 2x2W, subwoofer 4W, hub USB 2.0	XPC75
4	NEC MultiSync 1770GX	8.27	500:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	Hub USB 2.0	XPC75
5	Philips 170P6ES	8.26	500:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	Boxe stereo 2x1W, hub USB 2.0	XPC75
6	Samsung 740BF	8.2	700:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	34W	-	XPC75
7	LG L1732P	8.17	700:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
8	ViewSonic VX724	7.97	500:1	300cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
9	ASUS PM17TU	7.93	600:1	500cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
10	BenQ FP71GX	7.91	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC75
11	BenQ FP71V	7.88	500:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB, DVI-D	50W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
12	Prestigio P575	7.86	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC75
13	AG Neovo E-17	7.83	450:1	260cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
14	LG Flatron L1750SQ	7.75	600:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
15	Horizon 7005L12	7.71	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
16	Samsung 740N	7.7	600:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	34W	-	XPC75
17	Acer AL1717	7.6	500:1	350cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	45W	-	XPC75
18	Philips 170S6FS	7.5	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	30W	-	XPC75
19	BenQ FP72E	7.46	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI	45W	Boxe stereo 2x1W	XPC78
20	Daewoo HL710S	7.43	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	NEC 1970GX	8.26	700:1	400cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, pivot	XPC70
2	ViewSonic VX924	8.06	550:1	270cd/mp	3ms	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC70
3	BenQ FP91V+	8.00	450:1	400cd/mp	6/8ms	D-SUB, DVI-D	60W	Boxe stereo surround 2x2W	XPC70
4	NEC MultiSync 90GX2	7.99	700:1	400cd/mp	4ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, fixare pe perete	XPC75
5	ASUS PW 191	7.95	600:1	330cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo	XPC74
6	Samsung SyncMaster 940BF	7.89	700:1	300cd/mp	2ms	D-SUB, DVI-D	38W	Fixare pe perete	XPC75
7	Samsung SyncMaster 930BF	7.83	700:1	270cd/mp	4ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70
8	Samsung SyncMaster 950B	7.80	700:1	270cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70
9	Iiyama ProLite E481S	7.77	700:1	300cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC70
10	Samsung SyncMaster 913N	7.60	700:1	300cd/mp	8ms	D-SUB	38W	-	XPC70
11	Philips 190B6	7.60	600:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	40W	Hub USB, boxe stereo 2x2W	XPC70
12	AG Neovo X-19 AV	7.57	700:1	250cd/mp	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	48W	Ecran antireflex NeoV	XPC70
13	Belinea 10 1925	7.57	500:1	270cd/mp	8ms	D-SUB, DVI	50W	Hub USB, boxe stereo 2x1W	XPC70
14	Daewoo HL900D	7.56	500:1	260cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC72
15	BenQ FP91GX	7.53	550:1	270cd/mp	4ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC70
16	AG Neovo E-19 A	7.53	700:1	300cd/mp	16ms	D-SUB, DVI	55W	Boxe stereo 2x1W, ecran de protecție	XPC70
17	LG 1980Q	7.37	500:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70
18	Philips 190X5FB	7.30	500:1	250cd/mp	12ms	D-SUB	35W	Boxe stereo 2x3W	XPC70
19	LG 1980Q	7.37	500:1	250cd/mp	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70

Placi video PCI Express

#	Model	Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
HIGH END													
1	EVGA e-GeForce 7900GTX	**8.61**	G71	690MHz	512MB	256 biți	1760MHz	2xDVI	Nu	0.88	7.64	0.09	XPC76
2	Sapphire Toxic X1900 XTX Liquid Cooled	**8.60**	R580	675MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Da	0,90	7,57	0,13	XPC78
3	Gigabyte GV-RX19X512VB	**8.55**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.53	0.13	XPC76
4	GeCube GC-X1900XTXD-VIE3	**8.54**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.52	0.13	XPC76
5	Sapphire Radeon X1900 XTX	**8.53**	R580	650MHz	512MB	256 biți	1550MHz	2xDVI	Da	0.89	7.51	0.13	XPC76
6	Leadtek PX7900GTX Extreme	**8.49**	G71	675MHz	512MB	256 biți	1660MHz	2xDVI	Nu	0.88	7.50	0.11	XPC76
7	MSI NX7900GTX-T2D512E	**8.36**	G71	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.38	0.11	XPC76
8	Gainward Bliss 7900GTX	**8.35**	G71	650MHz	512MB	256 biți	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.37	0.11	XPC76
9	HIS Radeon X1900XT	**8.29**	R580	625MHz	512MB	256 biți	1450MHz	2xDVI	Da	0.88	7.29	0.12	XPC76
10	ASUS EAX1800XT TOP	**8.04**	R520	695MHz	512MB	256 biți	1585MHz	2xDVI	Da	0.86	7.03	0.15	XPC76
11	ASUS EN7900GT	**7.03**	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.80	6.12	0.11	XPC76
12	Leadtek PX7900GT TDH	**7.01**	G71	450MHz	256MB	256 biți	1320MHz	2xDVI	Nu	0.79	6.11	0.11	XPC76
MAINSTREAM													
1	GeCube GC-X1800GTOD-VID3	**5.27**	R520	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0.72	4.42	0.13	XPC76
2	Leadtek PX7600GT TDH	**5.11**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.11	XPC76
3	ASUS EN7600GT	**5.09**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.09	XPC76
4	PNY Verto GeForce 7600GT	**5.09**	G73	560MHz	256MB	128 biți	1400MHz	2xDVI	Nu	0.67	4.33	0.09	XPC76
5	XFX GeForce 7600GS XE	**4.17**	G73	500MHz	256MB	128 biți	900MHz	2xDVI	Nu	0.58	3.49	0.10	XPC77
6	PowerColor Radeon X1600 XT	**3.46**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Da	0.57	2.78	0.11	XPC76
7	Gigabyte GV-RX16T256V-RH	**3.42**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.11	XPC76
8	Sapphire Radeon X1600XT	**3.41**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.10	XPC76
9	GeCube RX1600XTG3-D3	**3.41**	R530	590MHz	256MB	128 biți	1380MHz	2xDVI	Nu	0.57	2.74	0.10	XPC76
10	ASUS EN7600GS Silent	**3.39**	G73	400MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.51	2.77	0.11	XPC76
11	GeCube RX1600PG2-D3	**2.58**	R530	500MHz	256MB	128 biți	800MHz	2xDVI	Nu	0.46	2.01	0.1	XPC76
ENTRY LEVEL													
1	GeCube RX1300PG2-D3	**1.90**	RV515	600MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.37	1.44	0.09	XPC76
2	EpoX Radeon X1300 256MB	**1.83**	RV515	595MHz	256MB	128 biți	800MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.36	1.38	0.09	XPC76
3	Leadtek PX7300GS TDH	**1.36**	G72	550MHz	256MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.33	0.94	0.09	XPC76
4	Gigabyte GV-NX73G128D	**1.36**	G72	550MHz	256MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.33	0.93	0.10	XPC76
5	ASUS EN7300GS	**1.35**	G72	550MHz	128MB	64 biți	810MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.32	0.94	0.09	XPC76
6	PNY GeForce 7300GS	**1.02**	G72	550MHz	256MB	64 biți	540MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.28	0.65	0.09	XPC76
7	Gigabyte GV-RX13128D-RH	**1.01**	RV515	450MHz	128MB	64 biți	500MHz	DVI, D-SUB	Nu	0.23	0.68	0.10	XPC76

DVD Writere

#	Model	Verdict	Tip unitate	Citire CD/DVD/ DVD-RAM	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD-RAM	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD+R DL/DVD-R DL	Notă CD	Notă DVD	Testat în
1	GIGABYTE GO-W1623A-RH	**91.61**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	94.60	89.61	XPC76
2	SAMSUNG SH-S162A	**91.03**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	97.27	86.87	XPC76
3	NEC ND-3551A	**90.04**	Internă	48X/16X/-	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	91.57	89.02	XPC76
4	PLEXTOR PX-755A	**89.08**	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	100.00	81.79	XPC76
5	PLEXTOR PX-716UFL	**87.90**	Externă (USB2.0/IEEE1349)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/4X	6X/6X	92.55	84.79	XPC76
6	ASUS DRW-1608P2S	**87.27**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.66	89.68	XPC76
7	LG GSA-4167B	**85.61**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	89.46	83.04	XPC76
8	PLEXTOR PX-755SA	**84.71**	Internă (SATA)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	97.44	76.23	XPC76
9	TEAC DV-W516E	**84.58**	Internă	40X/16X/5X	40X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	80.54	87.28	XPC76
10	BENQ DW1655	**83.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/8X	16X/8X	8X/4X	95.01	79.25	XPC77
11	PIONEER DVR-110D	**83.48**	Internă	40X/16X/2X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	81.84	84.57	XPC76
12	LG GSA-H10N	**83.43**	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	84.57	82.68	XPC76
13	LG GSA-H20L	**83.31**	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	84.22	82.70	XPC76
14	SAMSUNG TS-H552	**82.98**	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/4X	12X/4X	2.4X/-	82.20	83.50	XPC76
15	PIONEER DVR-111D	**80.35**	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.62	78.16	XPC76

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 78

Nume firmă	Telefon	www
Best Computers / Diverta	021 303.01.91	www.bestcomputers.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro
Euro GSM	0264 45.04.50	www.eurogsm.ro
HES	0726.22.66.44	www.hes.ro
LG Electronics România	021.233.24.91	www.lge.ro
MGT Educational	021 232.88.94	www.mgt.ro
New Link - Sony Center	021.242.72.72	www.sonycenter.ro
pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro
ProCA România	021 323.82.00	www.proca.ro
Quartz Computer	021 410.99.48	www.quartz.ro
RHS Company	021 331.00.67	www.rhs.ro
RPG Distribution	0232 21.58.60	www.navigatorcenter.ro
Senorg România	021 224.20.46	www.senorg.ro
Skin Media	021 231.50.97	www.skin.ro
Tape Computer	021 326.49.57	www.tape.ro
Top Quality Computers	021 233.11.63	www.extreme-computers.ro
Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro
Atlas Corporation	021.230.87.92	www.atlas-corp.ro
Woxter	021 410.79.14	www.woxter.com

software & comunicații



Liviu Mihai

Operaţiunea Gramofonul

Utilizatori din toată ţara, păziţi-vă! Poliţia s-a supărat pe voi!

Capitolul 4.1.5 din ultimul raport de ţară întocmit României de Uniunea Europeană plasează un steguleţ galben lângă drepturile de autor. Aceasta înseamnă că, deşi nu extrem de grav încât să pericliteze aderarea ţării noastre, ceva totuşi este în neregulă la acest capitol. Aici intră bineînţeles şi aspecte legate de pirateria software şi nu numai. În aceste condiţii, autorităţile au decis să le arate europenilor că întreprind ceva, orice, în acest sens. Astfel, a luat naştere Operaţiunea Gramafonul prin care Direcţia de Investigare a Fraudelor din cadrul Inspectoratului General al Poliţiei Române porneşte vânătoarea de piraţi şi de care este imposibil să nu fi auzit, ţinând cont de mediatizarea de care s-a bucurat. Şi până la urmă asta era şi ideea, să audă europenii că ne facem treaba, nu? Peste 100 de ofiţeri au fost mobilizaţi în acest sens.

Aproape toată presa din România s-a simţit datoare să ameninţe utilizatorii care partajează filme sau muzică în cadrul reţelelor de File Sharing. Aşa că, dragi copii care descărcaţi MP3-uri de pe DC++, aveţi grijă, că voi sunteţi în vizorul poliţiei, nu adevăraţii piraţi! Voi veţi fi arătaţi Uniunii Europene când ne vom lăuda la Bruxelles cu rezultatele excepţionale pe care le-am obţinut în acest domeniu!

Nu intenţionez să le iau apărarea celor care încalcă drepturile de autor, indiferent de forma în care fac acest lucru. Însă nu pot să nu mă revolt şi să nu mă întreb oare când se vor lua măsuri împotriva adevăraţilor piraţi?! De mai bine de 10 ani, bucureştenii care străbat pe jos drumul dintre Piaţa Unirii şi Piaţa Universităţii sunt opriţi de băieţi cinstiţi care îi îmbie senin: "Programe şi jocuri de calculator! Am programe şi jocuri pe calculator!". Oare pe acolo nu a trecut niciodată vreun poliţist? Şi, dacă a trecut, oare nu i-a văzut? Sau, dacă i-a văzut, de ce nu a făcut nimic? Acesta este adevăratul motiv petru care avem steguleţ galben acum, nu copiii care descarcă MP3-uri! Pentru că atâţia ani adevăraţii piraţi, cei care obţin profit de pe urma muncii altora prin comercializarea programelor, jocurilor, muzicii şi filmelor piratate, au fost protejaţi. Nici măcar nu era nevoie de peste 100 de ofiţeri care să aibă cunoştinţe de IT pentru a-i prinde pe piraţii cu tarabă în centrul Bucureştiului. Dar despre acest aspect nu se vorbeşte, pentru că aici sunt chestiuni mult mai grave decât pirateria. Corupţia, de exemplu.

Aşa că experţii în IT din Poliţia Română au decis să bată la uşi şi să facă percheziţii la domiciliu. Imediat, presa a relatat cum câteva zeci de utilizatori s-au ales cu dosare penale şi cu harddisk-urile confiscate. De fapt care este scopul acestei operaţiuni, deoarece este evident că nu vor putea fi niciodată depistaţi absolut toţi utilizatorii care apelează la reţelele de File Sharing?! Să-i sperie pe aceştia? Mă îndoiesc. Poate doar pentru câteva zile utilizatorul nu va mai accesa Hub-urile preferate, până se mai potolesc lucrurile. După aceea va reveni şi-şi va relua îndeletnicirile. Nu. Totul se rezumă la imagine. Aceste acţiuni, indiferent de rezultat, trebuie să fie remarcate de oficialii Uniunii Europene şi, eventual, aceştia să elimine steguleţul galben. După care totul va reintra în normal. Chiar şi piraţii din centrul Bucureştiului, care se vor ascunde poate câteva zile în această perioadă, îşi vor repune mai apoi taraba în funcţiune.

Hei-rupismul este cel care caracterizează şi Operaţiunea Gramofonul, la fel ca multe alte activităţi oficiale din vremurile pe care le trăim. Din păcate, nu mai avem un Caragiale, pentru că nenea Iancu ar fi pus cu siguranţă punctul pe i cu umorul şi ironia caracteristice şi mereu de actualitate şi poate ne-am fi bucurat chiar de o piesă de teatru pe această temă. Pentru că mai mult nu este.



S-a lansat noua generaţie BitDefender!
Pentru protecţia eficientă a calculatorului instalaţi BitDefender 9 Professional Plus de pe DVD şi introduceţi cheia de mai jos:

4423BDE56CEFEF505321



ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

R.I.A.A. ARE PROBLEME DE IMAGINE

Jandarmul media, tot mai puţin agreat



Deşi politica cunoscutului site YouTube este riguroasă atunci când vine vorba de materiale aflate sub restricţii, se pare că persoanele inventive de la RIAA au găsit o modalitate de lucru menită să le justifice salariile şi pentru luna următoare. Dacă un utilizator are de gând să se filmeze acasă în timp ce în fundal se poate face auzită o piesă muzicală aflată sub protecţia legii drepturilor de autor, acesta are şanse ca acest film să fie considerat ilegal de către RIAA.

Pentru a încălzi şi mai mult situaţia, după doar câteva zile de la acest anunţ, o altă declaraţie a venit să strice şi mai mult imaginea publică. Hilary Rosen a fost un timp preşedintă a organizaţiei RIAA şi a fost acuzată ca fiind iniţiatoarea proceselor ridicole care au implicat studenţi sau alte persoane tinere. După părăsirea companiei, aceasta a acordat o serie de interviuri în care a încercat să se dezvinovăţească, afirmând că aceste procese au început după plecarea ei. Însă partea interesantă a început în momentul în care Hilary Rosen a început să acuze industria muzicală de lene şi inerţie. Unele dintre cauzele pirateriei sunt, în opinia ei, existenţa protecţiilor digitale restrictive, preţurile mari şi lipsa unor site-uri legale care să faciliteze partajarea de fişiere. Ea afirmă că eforturile RIAA ar trebui să se concentreze nu pe utilizatorii finali, ci pe cei care obţin profit de pe urma pirateriei, iar magazinele online ar trebui regândite astfel încât să renunţe treptat la protecţii, prezenţa acestora împingând un utilizator spre descărcarea unui fişier-pirat deoarece replica lui achiziţionată legal nu va rula decât în anumite condiţii.

APPLE - SUB OCHII UNIUNII EUROPENE

FairPlay, împotriva consumatorilor

Serviciul iTunes dublat de celebrul iPod nu mai necesită nici o prezentare, cel mai celebru magazin muzical online şi cel mai vândut echipament multimedia din istorie fiind deja banalităţi. Se pare însă că, dacă cetăţenii de rând ai Uniunii Europene nu au aparent nimic împotriva companiei, autorităţile au...

Evitând la mustaţă o plecare din Franţa, legea acestora de protecţie a intereselor consumatorilor diluându-se până la nivelul la care a devenit nesemnificativă, Apple părea că va scăpa relativ uşor de probleme. Însă ceva mai la nord, în Norvegia, unde se pare că se vorbeşte mai puţin şi se face mai mult, Apple are de ales: ori va renunţa la restricţiile actualei protecţii la copiere FairPlay, ori îşi va face bagajele şi va pleca, ori va suporta amenzi zilnice după modelul celor aplicate companiei Microsoft de către Uniunea Europeană. Aceasta pentru că Norvegia a decis rapid că iTunes încalcă legea locală Marketing Control Act, dăunându-le consumatorilor finali.

Autorităţile europene au luat deja în vizor compania Apple, declaraţiile lor fiind însă mult mai blânde. Conform acestora, Uniunea Europeană aşteaptă să vadă modelul de afacere pe care Apple îl va implementa şi în alte ţări ale Uniunii, abia după aceea urmând să se ajungă la o concluzie despre oportunitatea declanşării acţiunilor de supraveghere şi eventuala sancţionare în caz că Apple va continua să nu respecte legislaţiile locale de protecţie a drepturilor consumatorilor.



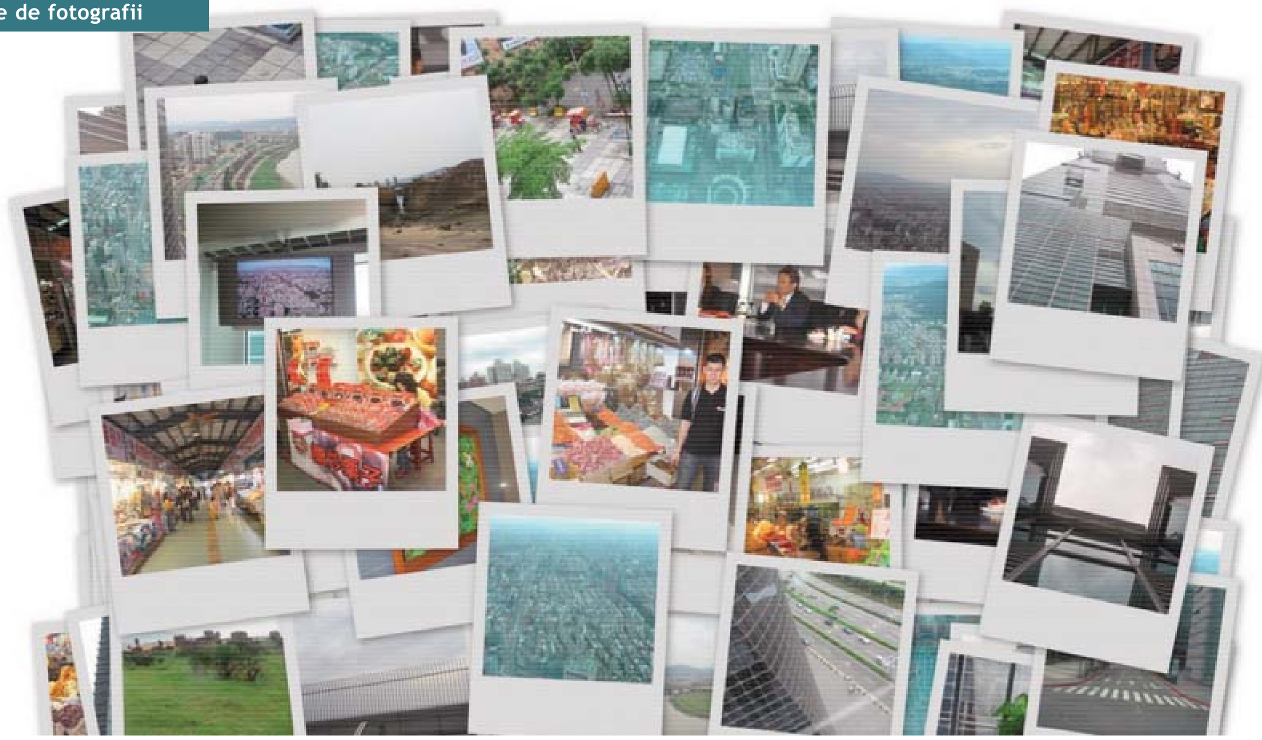
GOOGLE - SUB ASEDIU

Ameninţarea asiatică

MSN Mainichi Japan a publicat de curând un articol menit să tulbure puţin apele şi aşa agitate ale comunităţii online şi să provoace ridicarea de sprâncene în birourile de marketing ale Google, Yahoo! şi Microsoft.

Conform acestei publicaţii online, o grupare de şoc compusă din 30 de companii japoneze, printre ele numărându-se Hitachi, Fujitsu şi Nippon Telegraph and Telephone, precum şi o serie de universităţi japoneze vor demara un proiect menit să creeze un nou motor de căutare puternic şi eficient. Mai mult, în cadrul acestei acţiuni gruparea este încurajată atât moral, cât şi financiar de Guvernul japonez. Tehnologiile folosite vor fi modificabile pentru diversele scopuri ale utilizării şi implementării, iar particularizarea lor pentru a se mula pe cerinţele utilizatorilor va fi simplă. Ideea acestui nou motor de căutare are la bază nemulţumirile companiilor japoneze, care se văd nevoite să accepte o piaţă dominată integral de companii americane.

Unele zvonuri afirmă că recentele colaborări, care deja au provocat o serie de proteste şi scandaluri publice, dintre Yahoo! şi Google, pe de o parte, şi Guvernul chinez, pe de altă parte, sunt nocive în ochii japonezilor, aceştia considerând că informaţia este manipulată într-un sens negativ, lucru inacceptabil deoarece intră în conflict cu însuşi spiritul Internetului, libertatea de exprimare şi de circulaţie a informaţiei.



MANAGERE DE FOTOGRAFII
AMINTIRI ÎN FORMAT DIGITAL

Inflaţia de camere foto digitale atrage după sine nevoia utilizării unui manager de fotografii în format digital. Testul de faţă vă va arăta care este cel mai bun program pentru gestionarea acestora.

ATÂT LA NIVEL DE SOFTWARE, CÂT ŞI DE hardware industria de IT pare a se orienta vertiginos către segmentul multimedia. Utilizatorii par a fi mult mai interesaţi de ceea ce înseamnă conţinut multimedia decât de alte domenii de utilizare a calculatoarelor, iar producătorii răspund prompt nevoilor acestora. Filmele, muzica şi fotografiile în format digital sunt elementele care atrag după sine dezvoltarea componentelor (playere multimedia, camere foto digitale) şi aplicaţiilor software accesorii (programe pentru redarea filmelor, a melodiilor în format digital, pentru prelucrarea fotografiilor). Dacă domenii precum programarea, crearea site-urilor Web sau grafica vectorială sunt apanajul unor segmente relativ restrânse de utilizatori, majoritatea covârşitoare a celor care au acces la un calculator şi care nu sunt specializaţi pe un anumit domeniu de utilizare a PC-ului au un singur lucru în comun: pasiunea pentru conţinutul multimedia în format digital. De aici rezultă şi inflaţia de programe dedicate conţinutului multimedia. Producătorii de software sunt conştienţi de faptul că, de exemplu, un player multimedia se adresează teoretic oricărui utilizator care urmăreşte filme şi ascultă muzică la calculator, pe când, să zicem, un editor PHP are în vizor doar programatorii Web.

Aplicaţiile care facilitează vizualizarea, organizarea şi prelucrarea imaginilor în format digital, precum cele avute în vedere în cadrul acestui test comparativ, joacă un rol din ce în ce mai important în cadrul segmentului multimedia. Şi asta pe măsură ce camerele foto digitale sunt din ce în ce mai răspândite şi mai uşor de folosit, iar cardurile de memorie dispun de spaţii tot mai generoase de stocare a fotografiilor. Astfel că dintr-un concediu care tocmai se apropie ne putem întoarce cu câteva sute, dacă nu chiar mii (pentru unii dintre noi) de fotografii în format digital. Odată întorşi din concediu, intră în rol programul de gestionare a fotografiilor în format digital cu ajutorul căruia se vor realiza toate operaţiunile ulterioare de la descărcarea lor de pe cameră la prelucrarea, organizarea şi eventual publicarea pe un site de Photo Sharing sau expedierea prin e-mail a acestora. Facilităţile oferite de acest tip de programe nu pot fi regăsite în cadrul sistemului de operare, Windows XP oferind doar posibilitatea vizionării imaginilor şi o serie de funcţii elementare de editare a acestora.

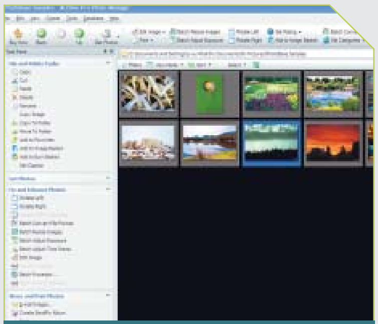
PROCEDURA DE TESTARE

Testul a fost realizat cu ajutorul unui sistem dotat cu un procesor Sempron la 3000+ şi o memorie RAM de 512MB DDR-400. Criteriile pe baza cărora s-a obţinut nota finală au fost funcţionalitatea în proporţie de 60%, ergonomia 25%, respectiv resursele şi compatibilitatea aplicaţiilor în proporţie de 15%.

În ceea ce priveşte cel mai important criteriu, funcţionalitatea, am urmărit în primul rând funcţiile care vizează fotografiile în format digital, care conţin diverse informaţii în aşa-numitul EXIF (Exchangeable Image File). Acesta oferă date despre diverse aspecte ale fotografiilor, precum camera şi setările cu care au fost realizate, data, ora şi altele. Spre deosebire de restul imaginilor, fotografiile pot fi sortate şi organizate pe baza informaţiilor conţinute în EXIF. Astfel, aceste aplicaţii pot include, spre exemplu, fotografiile într-un calendar, astfel încât să poate fi accesate rapid în funcţie de data la care au fost realizate. În afară de informaţiile din EXIF, am urmărit ca programele testate să ofere modalităţi suplimentare de organizare a imaginilor precum atribuirea unui label, a unei descrieri ori a unui rating sau împărţirea pe categorii.

Deşi nu se pot compara cu giganţi precum Photoshop, aceste aplicaţii oferă totuşi, unele dintre ele, numeroase funcţii de editare a imaginilor. La acest capitol am urmărit ca programele testate să ofere funcţii de reglare automată a luminozităţii şi contrastului imaginii, dar şi să-i lase utilizatorului posibilitatea editării acestora după bunul plac. Două dintre funcţiile de editare cărora le-am acordat o atenţie deosebită au fost procesarea mai multor imagini într-o singură operaţiune şi eliminarea efectului ochi roşii din fotografii.

Liviu Mihai



Producător: **ACD Systems**
Web: **www.acdsee.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 86.80

ACDSee Pro Photo Manager 8.1

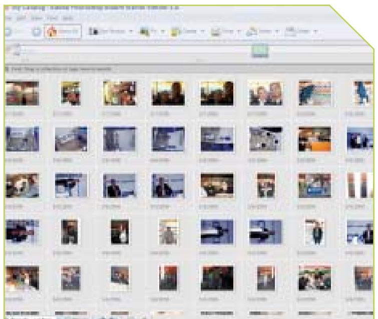
În pofida nostalgicilor care, din diverse motive, încă folosesc versiunile antice, ACDSee 8 reușește, în sfârșit, să ne convingă că merită primul loc în acest test. Acest lucru este cu atât mai meritoriu cu cât versiunile 7, respectiv 6 erau departe de această poziție. Cu compromisul unui consum destul de ridicat de resurse, ACDSee Pro 8 reușește să obțină cele mai mari note pentru ergonomie și funcționalitate.

FACILITĂȚI

Cu excepția postării imaginilor în cadrul blog-urilor, ACDSee a bifat absolut toate facilitățile pe care le-am avut în vedere pentru acest test. Mai mult, facilitățile incluse oferă numeroase opțiuni și posibilități de realizare. Un exemplu în acest sens este dat de funcția creării galeriilor Web care, în afară de template-urile oferite, pune la dispoziția utilizatorului multiple opțiuni prin intermediul cărora pot fi modificate absolut toate aspectele ce țin de designul paginii respective.

ORGANIZARE ȘI EDITARE

Chiar dacă opțiunile de editare a imaginilor sunt numeroase și bine implementate, este posibilă și alegerea altui program în acest scop, ACDSee putând oricând să faciliteze deschiderea popularului Photoshop, de exemplu. Categoriile, ratingurile și tagurile sunt principalele modalități de organizare a imaginilor.



Producător: **Adobe Systems**
Web: **www.adobe.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 68.95

Adobe Photoshop Album Starter Edition 3.0

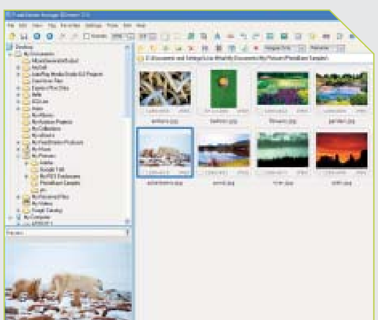
Marca Adobe este, pentru mulți utilizatori, o garanție a calității pe partea de design și prelucrare a imaginilor în format digital. Din păcate, Photoshop Album Starter Edition este tocmai excepția de la regulă.

FACILITĂȚI

Programul celor de la Adobe își creează o bază de date prin scanarea directoarelor specificate de utilizator și salvarea thumbnail-urilor. În urma acestui proces, toate imaginile detectate sunt afișate la un loc, fără a se ține cont de directorul în care sunt stocate. Principala modalitate de sortare și filtrare o constituie data realizării fotografiilor inclusă în EXIF. Merită menționată aici și posibilitatea importării fotografiilor realizate cu telefonul mobil. Această facilitate este valabilă și în sens invers, pentru copierea pe telefon a fotografiilor stocate pe calculator. Acestea, la rândul lor, pot fi partajate online cu prietenii prin intermediul serviciului Kodak Easy Share.

ORGANIZARE ȘI EDITARE

Nu am apreciat faptul că Photoshop Album Starter Edition pune foarte mare accent pe realizarea automată a operațiunilor de reglare a luminozității, contrastului și a celorlalte aspecte ale fotografiilor în format digital. Practic, utilizatorul nu are opțiuni în acest sens.



Producător: **FastStone Soft**
Web: **www.faststone.org**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 72.85

FastStone Image Viewer 2.5

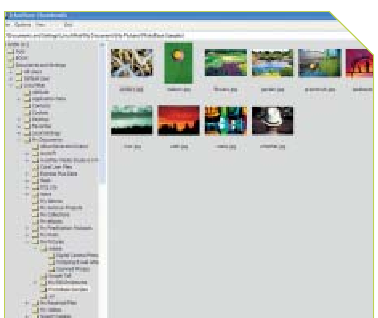
Faptul că acest program nu a ocupat, din păcate, o poziție mai bună în cadrul testului nostru se datorează în primul rând concurenței acerbe. Spunem din păcate deoarece FastStone Image Viewer a fost revelația acestui test, neavând inițial așteptări prea mari de la el.

FACILITĂȚI

De departe cel mai interesant aspect pe care l-am putut observa pe parcursul testării acestei aplicații este reprezentat de accesul rapid la funcții în modul Fullscreen. În timp ce vizualizează o anumită imagine pe tot ecranul, utilizatorul poate accesa diverse facilități ale programului prin intermediul unor toolbar-uri ce devin vizibile în urma plasării cursorului pe una din cele patru laturi ale ecranului. Astfel, plasarea cursorului în partea stângă aduce în prim-plan funcțiile de prelucrare a imaginii; partea de sus va afișa un minimanager de fișiere prin care utilizatorul poate accesa copia sau muta orice altă imagine; partea dreaptă conține informații despre imaginea respectivă (EXIF); jos sunt incluse diverse alte facilități.

ORGANIZARE ȘI EDITARE

Acest capitol reprezintă punctul slab al aplicației de față. În afară de directoarele favorite, nu există alte opțiuni în sensul organizării imaginilor.



Producător: **Irfan Skiljan**
Web: **www.irfanview.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 83.45

IrfanView 3.98

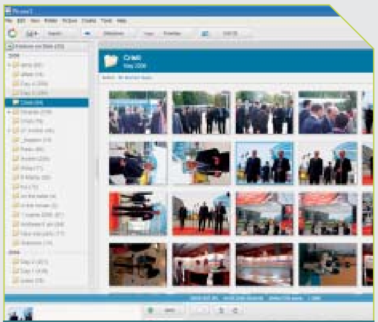
Chiar dacă ocupă doar locul patru în acest test, IrfanView rămâne preferatul nostru pentru operațiuni elementare de vizualizare și prelucrare a imaginilor, în primul rând datorită vitezei sale conferite de un consum redus de resurse.

FACILITĂȚI

Chiar dacă la prima vedere poate părea un program sărăcăcios pentru un utilizator care nu l-a folosit anterior, IrfanView ascunde la propriu o serie de facilități care au în vedere atât vizionarea imaginilor în format digital, cât și diverse operațiuni de prelucrare a acestora. IrfanView oferă funcții utile precum expedierea prin e-mail a imaginilor sau importarea fotografiilor digitale de pe camerele foto.

ORGANIZARE ȘI EDITARE

Unul dintre punctele forte ale acestei aplicații constă în realizarea operațiunilor automatizate, de tip Batch. În acest mod sunt posibile redenumirea, conversia formatului și prelucrarea unui grup determinat de imagini. Deosebit de puternică se dovedește cea de-a treia facilitate menționată, prin intermediul căreia sunt posibile mai multe operațiuni simultane de prelucrare, precum modificarea numărului de culori, rotirea, redimensionarea, editarea contrastului, luminozității, nivelului, gama etc. pentru mai multe imagini într-un singur proces.



Producător: **Google**
Web: **www.picasa.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict 84.15

Picasa 2.2

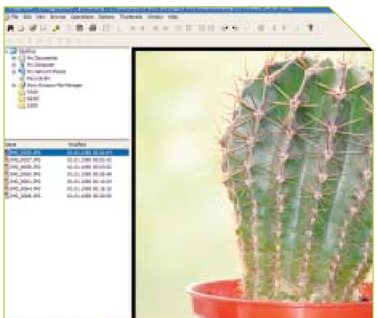
Google nu face, de regulă, investiții proaste. Iar achiziționarea acestui program se pare că a fost una chiar inspirată de vreme ce Picasa a ajuns o dată cu atribuirea etichetei Google una dintre cele mai populare aplicații de gestionare a imaginilor în format digital. Picasa este genul de program pe care, datorită modului de abordare ales, poți să-l iubești sau să-l urăști. Nu există cale de mijloc. Nouă ne-a plăcut suficient pentru a-l plasa pe locul trei.

FACILITĂȚI

La modul general, singurul reproș pe care i-l facem acestui program este numărul redus de formate recunoscute. În rest, Picasa are tot ce-i trebuie: bază de date pentru stocarea thumbnail-urilor, redenumire multiplă a fișierelor, Slideshow, galerie Web, expediere prin e-mail și postare în Blog. O facilitate interesantă este cea de inscripționare a CD-urilor, respectiv DVD-urilor care, în afara faptului că este extrem de ușor de realizat, include pe discul rezultat și propriul viewer de imagini.

ORGANIZARE ȘI EDITARE

Acesta este capitolul la care Picasa are de suferit, într-o oarecare măsură. Deși oferă numeroase opțiuni și efecte pentru prelucrarea imaginilor, se simte lipsa unei facilități Batch, de editare a mai multor fișiere într-o singură operațiune.



Producător: **PolyBytes**
Web: **www.polybytes.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 64.55

PolyView 4.3

Deși ultima vesiune este de dată recentă, PolyView este un program de anii '90 atât ca funcționalitate, cât, mai ales, ca interfață, o interfață care parcă încearcă să sperie utilizatorul. Iar faptul că prețul său este de 30$, în timp ce alte programe mult mai bune sunt gratuite, nu-l face o opțiune viabilă.

FACILITĂȚI

O funcție cel puțin ciudată pentru anul 2006 este cea de creare a thumbnail-urilor doar la comanda expresă a utilizatorului. În mod normal, în locul thumbnail-urilor corespunzătoare este afișată o pictogramă generică, iar crearea acestora se face doar în urma comenzii utilizatorului. În altă ordine de idei, PolyView este lipsit de funcții elementare, precum expedierea prin e-mail a imaginilor, redenumirea multiplă a fișierelor sau importarea fotografiilor de pe camerele foto digitale. În schimb, accesul la program poate fi restricționat prin parolă.

ORGANIZARE ȘI EDITARE

În afară de câteva retușări automate și conversia formatului pentru fișiere multiple, partea de prelucrare a imaginilor este ca și inexistentă. Programul oferă totuși posibilitatea eliminării efectului de ochi roșii, însă facilitatea cu pricina lasă mult de dorit, fiind deosebit de ineficientă.



Producător: **Cerious Software**
Web: **www.cerious.com**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 73.95

Thumbs Plus 7

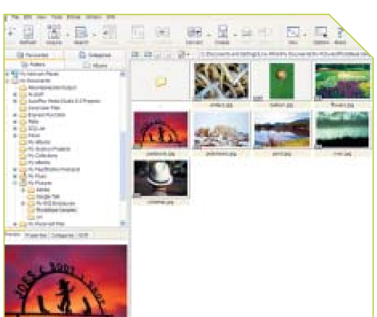
Thumbs Plus este un program constant care, de-a lungul timpului, nici nu a impresionat prea mult, dar nici și-a atras multe critici. Ca urmare, un loc la mijlocul clasamentului reflectă exact potențialul acestui program.

FACILITĂȚI

Thumbs Plus oferă cea mai bună gestionare a bazei de date dintre toate programele testate. Spre deosebire de alte programe care își creează baza de date după bunul plac și propriile reguli, acest program îi oferă utilizatorului controlul complet asupra bazei de date. Sunt posibile operațiuni precum importarea și exportarea bazei de date, folosirea mai multor baze de date, salvarea acestora în rețea, stabilirea nivelului de compresie, compactarea și repararea ei, precum și afișarea a numeroase statistici legate de datele conținute. Din păcate, acest aspect nu a fost suficient pentru a-i garanta o poziție superioară în test. Însă, pe de altă parte, am apreciat posibilitatea căutării în funcție de similitudinile efective dintre imagini.

ORGANIZARE ȘI EDITARE

Dacă pe partea de organizare Thumbs Plus stă foarte slab, nu același lucru se poate spune de prelucrarea imaginilor digitale. Acesta beneficiază de numeroase opțiuni și efecte în acest sens.



Producător: **www.xzeos.net**
Web: **Pierre-e Gougelet**
Tip licență: **Shareware**

Verdict 85.70

XnView DeLuxe 2.18

Nu a lipsit mult ca XnView să câștige acest test. Poate că, dacă cei de la ACDSee ar fi lansat o versiune nouă la fel de neinspirată precum cele anterioare, acum am fi avut alt câștigător. Însă, în pofida faptului că avem de-a face cu un program deosebit de bogat în facilități, acesta s-a clasat doar pe locul doi.

FACILITĂȚI

XnView oferă o posibilitate suplimentară de Photo Sharing, spre deosebire de celelalte aplicații testate. Este vorba de încărcarea imaginilor pe un server FTP. Operațiunea în sine este deosebit de simplă, utilizatorul neavând de făcut decât să introducă datele de logare (adresa serverului, numele și parola). În ceea ce privește importarea imaginilor, acest program facilitează descărcarea automată a galeriilor Web în funcție de diverse criterii stabilite de utilizator, precum dimensiunea sau formatul.

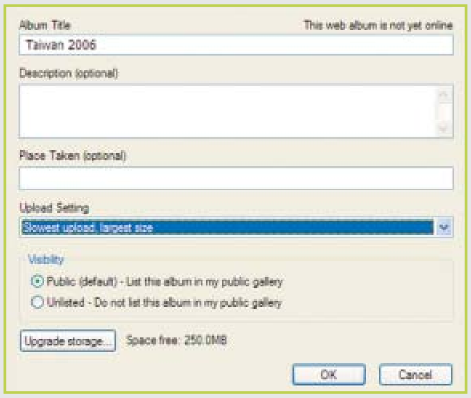
ORGANIZARE ȘI EDITARE

XnView oferă suficiente modalități de organizare a fotografiilor digitale, unele dintre acestea fiind chiar complementare. Este cazul albumelor și categoriilor care oferă exact aceeași funcționalitate. Totodată instrumentele de editare au în vedere cele mai importante aspecte (culoare, luminozitate, contrast, redimensionare), plus o serie de efecte vizuale, fără a excela totuși la acest capitol.

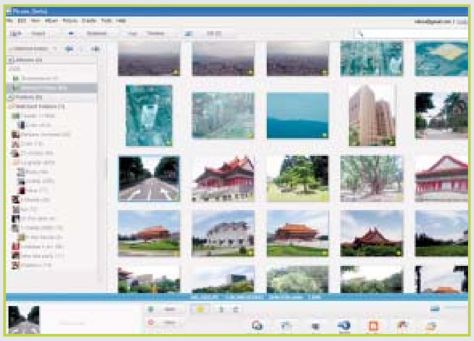
PICASA WEB ALBUMS

Albumele de fotografii au avut întotdeauna două scopuri: păstrarea unei amintiri ilustrate şi arătarea fotografiilor respective cunoscuţilor. Ambele scopuri au dobândit în ultimii ani, cu ajutorul calculatorului şi al Internetului, formă digitală. Astfel că atât stocarea fotografiilor, cât şi împărtăşirea acestora prietenilor sunt mai simple acum datorită formatului digital. Şi, dacă în cadrul testului comparativ ne-am axat pe aplicaţii care facilitează stocarea şi organizarea locală a fotografiilor în format digital, în acest articol vom avea în vedere servicii online care oferă posibilitatea stocării acestora.

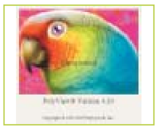
Serviciile online de găzduire a fotografiilor în format digital sunt numeroase, reprezentând o sursă importantă de venit pentru companiile care le oferă



atâta vreme cât aşa-numitul Photo Sharing este una dintre cele mai populare îndeletniciri ale utilizatorilor. Toate aceste servicii impun o serie de limitări legate fie de dimensiunea ori numărul fişierelor încărcate pe site, fie de spaţiul pus la dispoziţie. Şi, în general, aceste site-uri oferă o versiune mult mai avantajoasă (din punctul de vedere al limitărilor), dar contra cost. De la ultima noastră incursiune în lumea Photo Sharing-ului şi-au făcut apariţia o serie de noi servicii care se anunţă promiţătoare. Unul dintre acestea este Picasa Web Albums, serviciu aflat încă în teste, dar disponibil posesorilor de conturi Gmail. Picasa Web Albums este corespondentul online al programului Picasa al celor de la Google. Upload-ul se poate realiza doar prin intermediul unei versiuni noi de Picasa 2.5 beta, versiune care nu este disponibilă pe site-ul oficial, ci se poate descărca de la adresa http://picasaweb.google.com. Pe lângă alte facilităţi noi, Picasa 2.5 face posibil şi upload-ul fotografiilor în cadrul Picasa Web Albums. În acest scop a fost implementat un nou buton, în partea inferioară a ferestrei principale, alături de cele deja existente care facilitau trimiterea imaginilor prin e-mail, publicarea în cadrul blog-urilor personale, exportarea, respectiv printarea acestora. Operaţiunea în sine este simplă, o caracteristică obişnuită a produselor celor de la Google. Sunt necesare selectarea fotografiilor sau a directoarelor şi apăsarea butonului Web Album. În urma acestei



operaţiuni va fi afişată o fereastră în care utilizatorul are la dispoziţie o serie de opţiuni, printre care crearea unui album nou sau adăugarea fotografiilor unui album deja existent, introducerea unei descrieri, redimensionarea imaginilor şi stabilirea drepturilor de acces. În ceea ce priveşte acest ultim aspect, utilizatorul poate stabili dacă fotografiile încărcate pe Picasa Web Albums pot fi vizionate de către oricine sau dacă nu este permis accesul la ele. Referitor la limitări, trebuie spus că serviciul celor de la Google nu impune o limită lunară a fotografiilor încărcate pe site sau o anumită dimensiune a acestora. Singura limitare impusă este cea a spaţiului de stocare, care este de 250MB. Însă, aşa cum îi cunoaştem pe cei de la Google, ne aşteptăm la o creştere ulterioară a spaţiului pus la dispoziţie, aşa cum s-a întâmplat şi în cazul Gmail.

	ACDSee Pro Photo Manager 8.1	XnView DeLuxe 2.18	Picasa 2.2	IrfanView 3.98	Thumbs Plus 7	FastStone Image Viewer 2.5	Adobe Photoshop Album Starter Edition 3.0	PolyView 4.3
								
Producător	ACD Systems	Pierre-e Gougelet	Google	Irfan Skiljan	Cerious Software	FastStone Soft	Adobe Systems	PolyBytes
Web	www.acdsee.com	www.xzeos.net	www.picasa.com	www.irfanview.com	www.cerious.com	www.faststone.org	www.adobe.com	www.polybytes.com
Tip licenţă	Shareware	Shareware	Freeware	Freeware	Shareware	Freeware	Freeware	Shareware
Opţiuni								
Formate recunoscute	5/5	5/5	3/5	4/5	4/5	4/5	4/5	3/5
Import scaner	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Import cameră foto digitală	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
Creare bază de date	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Da
Creare slideshow	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Redenumire multiplă	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Ştergere duplicate	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Creare galerie Web de imagini	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Da
Expediere prin e-mail	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Postare în cadrul blog-urilor	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Inscripţionare pe CD/DVD	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Căutare avansată	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Da	Nu
Organizare								
Atribuire rating	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Calendar	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
Categorii	Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Lista directoare favorite	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Da	Da
Label/descriere	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Editare								
Retuşări automate	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Editare multiplă	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Nu
Conversie multiplă	Da	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu	Da
Eliminare ochi roşii	3/5	3/5	4/5	1/5	2/5	3/5	4/5	2/5
Note								
Funcţionalitate	90	88	84	82	72	70	67	59
Resurse şi compatibilitate	77	81	75	95	80	79	70	76
Ergonomie	85	83	90	80	75	76	73	71
Verdict	86.80	85.70	84.15	83.45	73.95	72.85	68.95	64.55



WINDOWS VISTA BETA 2
O PRIVIRE ÎN VIITOR

Aşteptările utilizatorilor legate de Windows Vista sunt foarte mari, după cinci ani lungi de la apariţia lui Windows XP Microsoft dându-şi toată silinţa să ne arate că nu ne-am făcut speranţe în van.

LANSAREA UNEI NOI VERSIUNI DE WINDOWS reprezintă un eveniment major pentru întreaga industrie de IT, nu doar pentru segmentul software. O nouă versiune a celui mai răspândit sistem de operare din lume le deschide noi oportunităţi producătorilor de componente şi dispozitive hardware, care vor veni cu linii de produse dedicate noului sistem de operare. Şi, nu în ultimul rând, utilizatorul final, firma sau persoana fizică, se va putea bucura de noi facilităţi (mai mult sau mai puţin importante). Windows Vista înseamnă, în primul rând, o nouă imagine, o nouă interfaţă mai spectaculoasă şi mai pretenţioasă. Nu se rezumă la aceasta, însă interfaţa este cu siguranţă unul din principalele puncte de atracţie ale noului Windows.

Avem de-a face cu versiunea Beta 2, dacă nu ultima versiune de test, cu siguranţă cea mai importantă înaintea apariţiei variantei finale. Este, cu alte cuvinte, versiunea care ne ajută să ne facem o imagine mai aproape de adevăr decât precedentele despre ceea ce va însemna Windows Vista. Şi pentru că în urmă cu un an am prezentat prima versiune de test a lui Windows Vista, de data aceasta nu vom mai insista pe noţiunile introductive şi nu vom mai apela la explicarea principalelor componente, ci ne vom axa pe elementele noi, care vor juca un rol important în noul Windows. Din acelaşi motiv, dar şi datorită faptului că vor mai fi cu siguranţă multe alte articole dedicate lui Windows Vista în XtremPC pe viitor, în loc de a aloca un spaţiu exagerat de mare pe care să-l umplem cu informaţii lipsite de importanţă, am preferat să tratăm aspectele cu adevărat importante ale viitorului sistem de operare.

PRIMII PAŞI

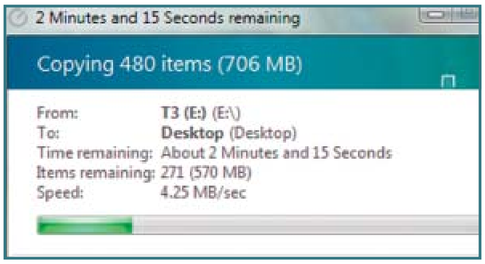
Am ales instalarea pe curat, cu formatarea partiţiei, pentru a avea la dispoziţie un sistem de operare care să includă 100% fişiere proprii. Dacă nu era cumva, pentru unii, suficient de simplu, procesul de instalare este acum automatizat în mare parte, excepţia constituind-o instalarea driverelor pentru RAID. Şi, contrar aşteptărilor noastre, după numai 40 de minute Windows Vista era deja instalat, ocupând, mândru, 7.3GB din partiţia de sistem şi aproximativ 525MB RAM din cei 1000MB cu care am motorizat platforma de test. Trebuie spus că, alături de 1GB RAM, platforma de test a beneficiat de un procesor Intel Pentium 4 EE 3.73Mhz şi o placă video NVIDIA GeForce 7600GT.

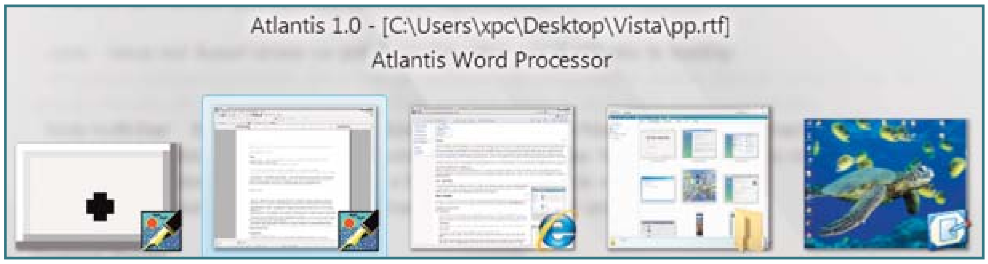


Spre deosebire de prima versiune de test, cu Beta 2 nu am avut probleme în ceea ce priveşte driverele, reuşind să le instalăm cu succes pe toate cele necesare. Şi chiar la prima rulare am fost surprinşi să constatăm că deja Windows Automatic Updates ne aştepta cu actualizări pentru Windows Vista. Entuziasmul nu a durat mult, fiind imediat somaţi să realizăm mult blamata activare.

INTERFAŢA GRAFICĂ

Spre deosebire de versiunea prezentată de noi în urmă cu un an, Beta 2 integrează mult aşteptata interfaţă grafică Windows Aero care, chiar dacă nu beneficiază de toate elementele versiunii finale, este suficientă pentru a ne face o părere despre ceea ce ne aşteaptă. Titlul ferestrelor transparent, efecte spectaculoase de minimizare, maximizare, deschidere şi închidere a ferestrelor sunt doar câteva din elementele noii interfeţe. La toate acestea se adaugă şi o serie de scheme de culoare care pot fi aplicate titlului ferestrelor. Un aspect interesant este dat de îmbunătăţirile meniului Task Switcher. Windows Vista va afişa





acum la comanda ALT+TAB un thumbnail al ferestrelor deschise, alături de titlul acestora. În afară de implicațiile vizuale, această facilitate se poate dovedi chiar utilă, deoarece astfel pot fi recunoscute mai ușor ferestrele aplicațiilor deschise. Chiar mai mult, în cadrul meniului Task Switcher există un thumbnail pentru Desktop care facilitează minimizarea rapidă a tuturor ferestrelor deschise și afișarea acestuia. Combinația de taste Windows+TAB creează mult anticipatul efect 3D pentru trecerea de la o fereastră la alta. De asemenea, plasarea cursorului pentru câteva secunde deasupra titlului programului deschis în taskbar duce la afișarea unui thumbnail care nu este altceva decât o reprezentare realtime la scară redusă a ferestrei corespunzătoare.

Nu se poate spune că am fost impresionați din cale afară de noua interfață, care nu este lipsită nici de mici probleme pe care le putem ierta unei versiuni Beta. Poate conservatorismul sau experiența ne-a făcut să privim cu rezerve mult lăudata și revoluționara interfață grafică Windows Aero. Însă cu siguranță am apreciat atenția pentru detalii a celor de la Microsoft, pe care am remarcat-o și în cazul noii versiuni de Windows Media Player și care transformă utilizatorul într-un mic explorator care descoperă, o dată cu trecerea timpului, noi și noi elemente grafice.

CONTROL PANEL

Așa cum am precizat în articolul precedent despre Windows Vista, centrul de control al sistemului de operare a suferit modificări majore din punctul de vedere al organizării elementelor componente. Nu vom reveni asupra acestui aspect, deoarece nu sunt foarte multe modificări aici. Însă, față de versiunile anterioare, au fost introduse o serie de facilități care merită a fi menționate, plus o serie de module care au suferit modificări.

O noutate în premieră pentru această versiune este așa-numitul Performace and Rating Tools care are, teoretic, rolul de a genera un rating în funcție de componentele hardware pentru a stabili dacă PC-ul respectiv este apt și în ce măsură să ruleze Windows Vista. Spunem teoretic deoarece ratingul furnizat de acesta este cel puțin bizar deocamdată, iar cei de la Microsoft s-au decis deja să modifice acest modul.

Deși funcția în sine nu este o noutate, Windows Vista a introdus în Control Panel modulul Autoplay. Acesta permite configurarea mai facilă a modului în care sunt deschise meniurile autorun și ce programe pot fi lansate automat la introducerea discurilor care conțin anumite tipuri de fișiere (muzică, film, programe etc.). Spre deosebire de Windows XP, în care această configurare se realiza în funcție de unitatea optică, în Vista meniul Autoplay se configurează pe baza tipului de fișiere și este valabil pentru toate unitățile optice disponibile. Pe lângă formatele clasice, acum se pot realiza setările și pentru cele mai noi precum HD DVD și Blu-ray.

Tot în Control Panel avem acum Parental Controls prin intermediul căruia se poate limita accesul copiilor doar la anumite fișiere, site-uri sau jocuri. În ceea ce privește jocurile, nivelul de acces al copiilor se poate stabili pe baza unor sisteme de rating internaționale precum Computer Entertainment Rating Organization sau Pan European Gaming Information. Digital Identities este o altă facilitate cu caracter de noutate, care permite completarea formularelor și logarea automată în cadrul site-urilor ce necesită înregistrare.

Configurarea accesului la rețea se face acum prin intermediul modulului Network Center. Acesta oferă, în principiu, aceleași facilități de care dispuneam și în Windows XP, dar în altă formă. Interesantă se poate dovedi harta grafică pe care Network Center o include și care schematizează pe înțelesul tuturor modul în care calculatorul respectiv se conectează la Internet.

Toate aceste modificări și reorganizări ale lui Control Panel vor crea aproape sigur confuzie în rândul utilizatorilor. Aceștia nu vor regăsi în același loc multe din funcțiile pe care le cunoșteau din versiunile anterioare de Windows. Cu siguranță Microsoft va fi criticată pentru acest lucru, însă adevărul este că, ținând seama de noutățile aduse, această reorganizare este într-o oarecare măsură justificată.

SECURITATE MAI PRESUS DE TOATE

Una dintre funcțiile noi ale lui Windows Vista care s-au jucat cu nervii noștri pe perioada testării este așa-numita User Account Control. Aceasta poate fi văzută ca un supercontrol la nivelul sistemului de operare. Windows Vista, din motive de securitate, s-a hotărât să nu mai acorde credit total nici conturilor de administrator. Practic, chiar dacă sunteți logați ca administratori, veți fi bombardați cu meniuri de confirmare de fiecare dată când veți accesa funcțiile importante ale sistemului de operare sau când se încearcă instalarea unui Add-on pentru Internet Explorer. Raționamentul care stă la baza soluției alese de Microsoft este, evident, împiedicarea accesării modulelor esențiale ale sistemului de operare prin intermediul codurilor malițioase (viruși, spyware etc.). Întrebarea care se ridică și care deocamdată rămâne retorică, pentru că răspunsul nu va putea fi dat decât în timp, este dacă această soluție este chiar cea mai inspirată. Cu siguranță este stresantă, mai ales că, cel puțin în versiunea testată de noi, nu există posibilitatea dezactivării.

Windows Vista va include și cunoscutul deja Microsoft Antispyware, care va purta pe viitor numele de Windows Defender. Acesta are rolul de a detecta și bloca prin protecție Real Time și

scanare la cerere codurile malițioase gen Spyware, Addware. Deocamdată gradul de detecție și protecție oferit de acesta nu este tocmai unul de top, însă am putut observa o serie de îmbunătățiri față de versiunile mai vechi.

Windows Firewall a fost la rândul său modificat și chiar rebotezat, regăsindu-se acum sub titulatura de Windows Firewall with Advanced Security. Ciudat este că Microsoft a lăsat în Vista Beta 2 ambele versiuni de Windows Firewall. Dacă ne uităm în Control Panel, găsim Firewall-ul vechi, iar dacă facem săpături și, din Control Panel, accesăm Administrative Tools, avem în față noul Firewall. Trecând peste acest amănunt, trebuie spus că principala îmbunătățire rezidă în controlul pentru ambele sensuri pe care Windows Firewall îl realizează acum. Vor fi monitorizate atât conexiunile din afară la calculator, cât și dinspre calculator spre exterior.

WINDOWS EXPLORER

Chiar dacă nu aduce cele două panouri mult visate de nostalgicii lui Norton Commander (sau, mai nou, adepții lui Total Commander), Windows Explorer încearcă și chiar reușește să ofere o funcționalitate superioară versiunilor precedente. Nu vom mai insista asupra noului sistem de navigare, pe care l-am prezentat în detaliu în cadrul articolului din XtremPC 69. Însă ne vom opri asupra funcției de căutare integrată acum în orice fereastră de Windows Explorer. Aceasta permite realizarea căutărilor pe trei planuri: directorul activ, toate fișierele indexate și Internet. Dintre facilitățile pe care aceasta le oferă amintim căutarea în cadrul arhivelor, afișarea rezultatelor pe parcursul tastării (Search As You Type) și mutarea cursorului în căsuța de căutare prin shortcut-ul CTRL+E (ultimele două facilități regăsindu-se în aceeași formă și în Internet Explorer, respectiv Windows Media Player).

Windows Vista Beta 2 beneficiază de tooltip-uri îmbunătățite, care ne vor oferi mai multe informații în momentul în care poposim pentru câteva clipe cu cursorul deasupra unui anumit element. Spre exemplu, tooltip-ul ceasului din System Tray va include acum, ca o reflectare a unor noi facilități, ora și pentru alte două meridiane în afara celui implicit. Tot cantitatea și precizia informațiilor sunt îmbunătățirile de care se bucură și meniul de copiere/mutare a fișierelor din Windows Vista, cel care va afișa acum și viteza transferului.

WINDOWS SIDEBAR

Încă de pe vremea când se vehicula numele de cod Longhorn, circulau vești și chiar imagini cu un posibil Sidebar care ar fi urmat să fie inclus în următorul Windows. Entuziaștii au fost dezamăgiți când au luat contact cu prima versiune de test a Windows Vista și au constatat că nu există nici un Sidebar. Pentru aceștia avem vești bune: Beta 2 include mult așteptatul Sidebar. Ba chiar avem vești bune și pentru cei care nu îi găsesc nici o utilitate: poate fi dezactivat. Windows Sidebar, așa cum apare el în această versiune, este inclus doar pentru a ne face o părere despre cum va arăta și ce va oferi în versiunea finală, pentru că numărul mic de Gadget-uri (elemente ce pot fi plasate pe Sidebar) îi oferă, deocamdată, o funcționalitate redusă. Lista de Gadget-uri pe care am avut-o la dispoziție în Beta 2 include: calculator, ceas, cronometru, monitorizarea resurselor, convertor valutar, însemnări, Slideshow și, nu în ultimul rând, fluxuri RSS. În ceea ce privește fluxurile RSS, una dintre principalele facilități ale acestui Sidebar, trebuie spus că, deși va fi posibilă adăugarea oricărui flux de pe orice site, deocamdată nu pot fi afișate decât două fluxuri RSS, amble furnizate de Microsoft. Widget-urile pot fi oricând detașate de Sidebar și plasate direct pe Desktop. Aplicația poate fi configurată să pornească o dată cu sistemul de operare sau poate fi deschisă ulterior și, de asemenea, poate fi plasată în dreapta sau în stânga ecranului.

CLASICI ÎNNOIȚI

Windows Media Player 11 și Windows Mail (fostul Outlook Express) sunt și ele prezente, bineînțeles, în Windows Vista. Nu vom insista asupra acestora deoarece Windows Media Player 11 beneficiază de un articol propriu chiar în paginile următoare, iar Windows Mail nu aduce noutăți față de prima versiune de test a Windows Vista.

În altă ordine de idei, am putut rula fără mari probleme toate programele instalate. Singurele mici neplăceri au apărut la instalarea acestora, fiind vizibile uneori câteva momente de întârziere în lansarea Wizard-urilor responsabile de procesul de instalare. Acestora li se mai adaugă mici interferențe la nivelul interfeței, acceptabile pentru o versiune de test. Însă nu am avut probleme majore de stabilitate nici în rularea aplicațiilor și nici la nivelul sistemului de operare.

FAMILIA MICROSOFT SE MĂREȘTE

Windows Vista include și o serie de aplicații noi, dintre care ne-au atras atenția Windows Calendar și Windows Photo Gallery. Windows Calendar este un PIM (Personal Information Manager) în adevăratul sens al cuvântului și este de apreciat intenția celor de la Microsoft de a le oferi o astfel de aplicație celor care nu au nevoie de toate funcțiile oferite de Microsoft Outlook. Windows Calendar permite introducerea a două tipuri de informații, întâlniri și sarcini, simțindu-se lipsa unei facilități de însemnări personale. Calendarele create cu acest program pot fi partaje cu mai mulți utilizatori, aceștia din urmă primind dreptul de a introduce la rândul lor diverse informații.

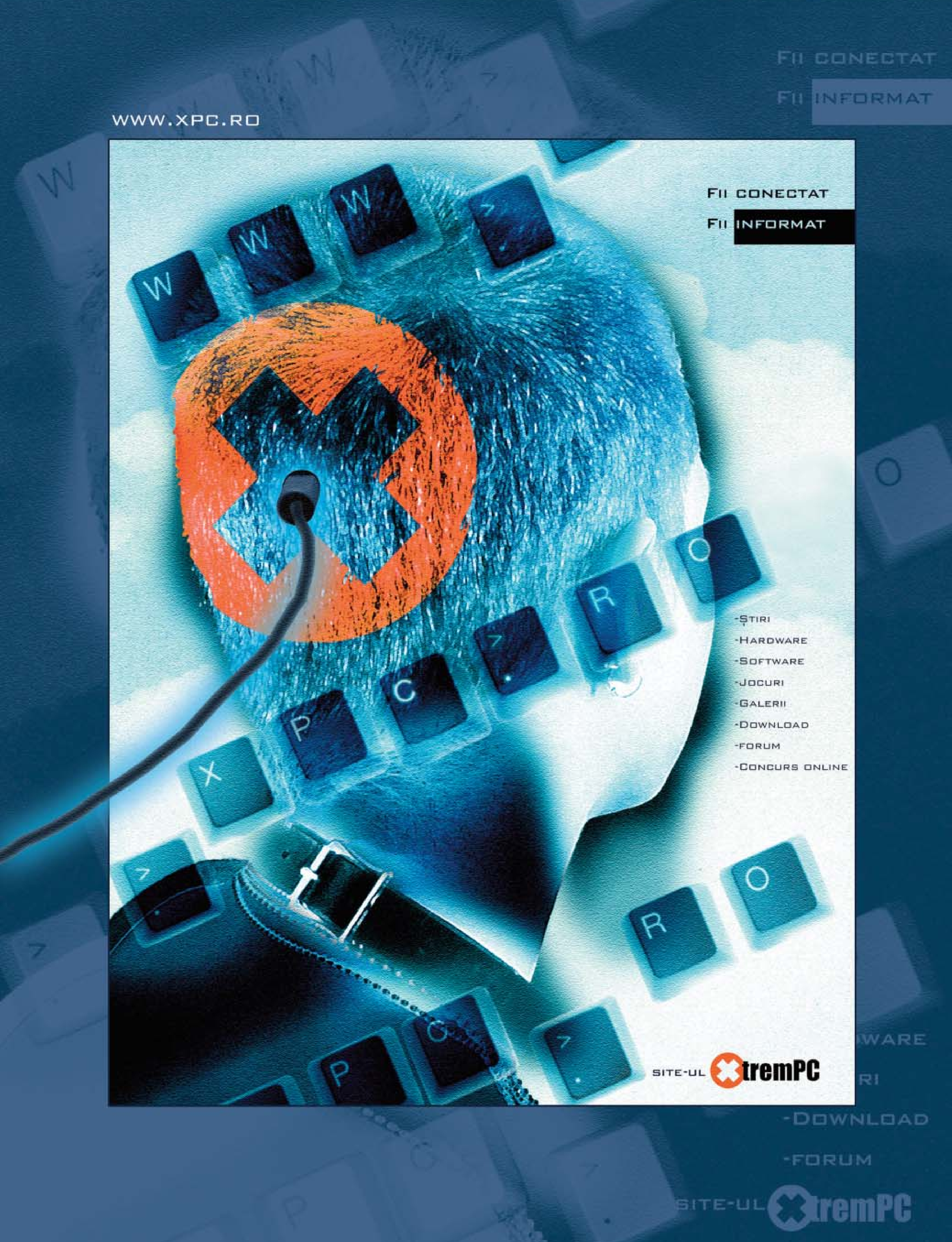
Cel de-al doilea program amintit, Windows Photo Gallery, se dorește a fi un manager de imagini în format digital. Fără a avea pretenția că oferă funcții la nivelul unor programe precum ACDSee sau XnView, Windows Photo Gallery se poate dovedi totuși o soluție pentru operațiuni uzuale în lucrul cu imaginile digitale. Principiul de gestionare are la bază importarea fișierelor și a directoarelor care le conțin, neputându-se accesa alte directoare în afara celor importate. Pe partea de editare găsim funcții de reglare automată a expunerii sau culorii, decuparea unei porțiuni prin Crop și eliminarea efectului de ochi roșii din fotografiile digitale. Acest program oferă o modalitate interesantă de selectare a fișierelor. La trecerea cursorului peste imagini devine vizibil un pătrățel în colțul din stânga sus al thumbnail-ului respectiv. Noua modalitate de selecție constă în bifarea pătrățelului cu pricina.

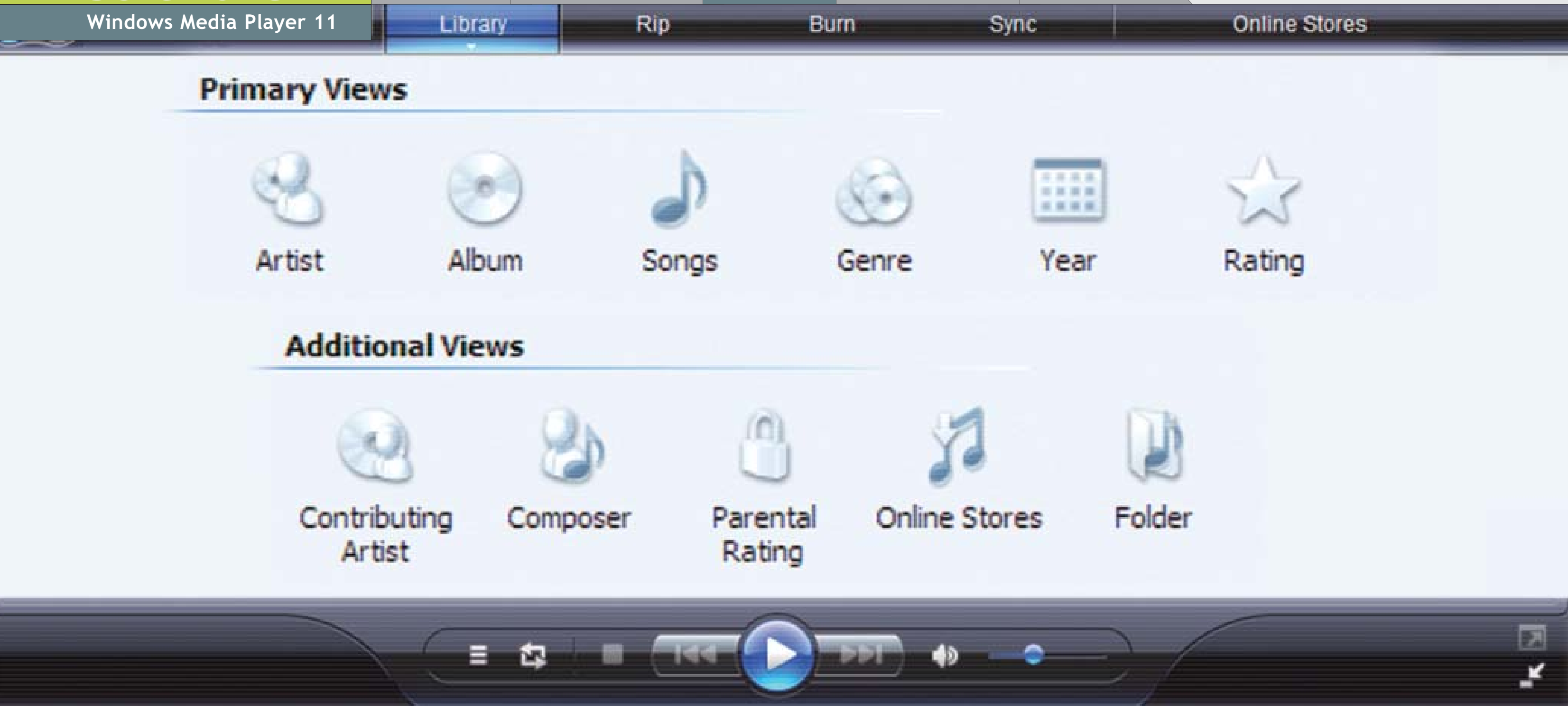
SPERANȚE ȘI AȘTEPTĂRI

Windows Vista Beta 2 ne-a lăsat în cele din urmă o impresie plăcută și sentimentul că versiunea finală, deși nu va diferi esențial față de aceasta, va mai veni cu suficiente surprize. Și, da, este evidentă împrumutarea anumitor elemente din Mac OS la nivelul interfeței grafice și nu numai, chiar dacă au fost implementate diferit. Gammerii pot răsufla și ei ușurați, deoarece Window Vista Beta 2 include deja DirectX 10, chiar dacă rularea jocurilor nu este scopul acestei versiuni. Iar dacă ar fi să dăm un pronostic legat de controversata dată a apariției în funcție de ceea ce am văzut în această versiune de test, am înclina pentru primăvara anului viitor.

Liviu Mihai




WWW.XPC.RO
FII CONECTAT
FII INFORMAT
-ȘTIRI
-HARDWARE
-SOFTWARE
-JOCURI
-GALERII
-DOWNLOAD
-FORUM
-CONCURS ONLINE
SITE-UL XtremPC



WINDOWS MEDIA PLAYER 11

UN PAS HOTĂRÂT ÎNAINTE

Conștientă de faptul că versiunea cu numărul 10 a fost, în mare măsură, un eșec, Microsoft s-a pus pe treabă pentru un nou și ambițios update al propriului player multimedia.

FĂRĂ A AVEA NICI CEA MAI MICĂ INTENȚIE

În acest sens, pentru a treia lună consecutiv, Microsoft ia prim-planul rubricii noastre cu o nouă versiune a unuia dintre cele mai importante programe proprii. După Windows Live Messenger 8 și Internet Explorer 7, a venit și rândul mult prigonitului (în Europa) Windows Media Player. Ajuns la venerabila versiune 11, playerul multimedia al celor de la Microsoft încearcă să șteargă impresia slabă lăsată de versiunea 10, o mare dezamăgire la acea oră. Windows Media Player 10 a fost, pe de o parte, o dezamăgire pentru utilizatorii fideli ai acestui program, iar pe de altă parte a eșuat lamentabil în încercarea de a atrage adepții altor aplicații din acest segment de piață. În aceste condiții, Microsoft era practic obligată să lanseze o versiune care să poată concura cu succes împotriva unor programe precum popularul Winamp sau mult apreciatul de către unii iTunes. Veți vedea dacă a și reușit acest lucru citind până la capăt acest articol care vă va prezenta atuurile și punctele slabe ale lui Windows Media Player 11 pentru Windows XP (programul va oferi două versiuni, acesteia adăugându-i-se cea pentru mult așteptatul sistem de operare Windows Vista).

INSTALARE

Primul aspect care iese în evidență o dată cu descărcarea kit-ului de instalare este chiar dimensiunea acestuia. Dacă versiunea 10 avea 12MB, o dată cu Windows Media Player 11 dimensiunea kit-ului practic s-a dublat, ajungând la aproximativ 24MB. În consecință, și procesul propriu-zis de instalare durează mai mult. Pe parcursul acestuia utilizatorul este întâmpinat cu cele două ferestre clasice deja, de configurare a opțiunilor legate de intimitate (afișarea datelor furnizate de pe Internet, actualizarea meta-informațiilor cu ajutorul site-urilor specializate etc.) și de stabilirea asocierilor. Din acest punct de vedere, Microsoft s-a dovedit suficient de diplomată și precaută, având în vedere istoricul confruntărilor dintre ea și Consiliul Europei, pentru a nu mai selecta în mod implicit decât formatele proprii și extensiile deja asociate cu versiunile anterioare. Ultimul pas din cadrul procesului de instalare, denumit Migrating Media Library și totodată prima noutate întâlnită, constă în actualizarea conținutului din Library și a directoarelor monitorizate de versiunea precedentă. Nu este un aspect nici pe departe esențial, utilizatorul descurcându-se cu siguranță și fără această facilitate.

INTERFAȚĂ CU AROMĂ DE WINDOWS VISTA

Faptul că versiunea testată de noi este dedicată sistemului Windows XP nu i-a împiedicat pe cei de la Microsoft să aplice și în acest caz ștampila Vista la nivel de interfață și să-i imprime și acestui program stilul vizual consacrat deja de Windows Vista. Se confirmă astfel, încă o dată dacă mai era nevoie, tendința companiei americane de a pune accentul pe partea grafică în cazul programelor pe care le lansează anul acesta și în cursul anului viitor, aspect evident atât la viitorul Windows, cât și la alte aplicații precum Microsoft Office 12. Per total, noua interfață este mai atrăgătoare și mai spectaculoasă, cu butoane redesenate și regrupate. Toate butoanele importante, Play, Pause, Next Song, Previous Song, Stop, Mute, Volume, Shuffle și Repeat, sunt grupate în partea inferioară a ferestrei, chiar pe centrul acesteia. Ar fi însă o greșeală să afirmăm că interfața a fost singura preocupare a programatorilor de la Microsoft în cazul noii versiuni de Windows Media Player. După cum vom vedea în continuare, funcționaliatea programului a crescut, de asemenea, considerabil.

Interfața tip Vista se concretizează în două planuri. Pe de o parte, din punct de vedere vizual, se remarcă butoanele, culorile și restul efectelor vizuale tip Vista (mai puțin cele nesuportate de Windows XP gen transparență), iar pe altă parte stilul Vista a fost imprimat și funcționalității propriu-zise a programului. Cel mai important exemplu în acest sens este dat de modul de navigare pe care utilizatorii îl vor întâlni în Windows Vista, și anume cel bazat pe o structură arborescentă orientată pe orizontală, care permite accesarea în orice moment a oricărui subdirector de orice nivel. Concret, din

cadrul subdirectorul b care aparţine directorului A, se poate accesa subdirectorul c (de acelaşi nivel cu subdirectorul b), fară a se reveni în directorul A. Tot legat de modul de navigare, trebuie să amintim butoanele Back şi Forward introduse în această nouă versiune, care au aceeaşi funcţionalitate, acelaşi aspect şi sunt plasate în exact acelaşi loc ca şi cele din brwoserele Web. Deşi poate la prima vedere nu pare un aspect esenţial, aceste butoane se dovedesc de un real folos pe parcursul utilizării programului şi accesării secţiunilor componente.

Library, Rip, Burn şi Sync rămân principalele secţiuni ale lui Windows Media Player, Guide fiind eliminată din noua versiune. Noul update aduce încă un plus la capitolul funcţionalitate prin introducerea câte unui submeniu pentru fiecare buton aferent celor patru secţiuni principale. Aceste submeniuri includ cele mai importante opţiuni corespunzătoare secţiunii de care aparţin. Astfel, în Library prin intermediul submeniului pot fi create liste de melodii, pot fi adăugate noi melodii şi directoare şi se poate face trecerea de la un tip de conţinut la altul (muzică, film, imagini). În secţiunea Rip, submeniul permite alegerea formatului şi a BitRate-ului folosite în cadrul procesului de CD Ripping, dar şi automatizarea operaţiunilor prin iniţierea procesului de CD Ripping o dată cu introducerea CD-ului în unitate sau scoaterea acestuia după terminarea operaţiunii respective. Submeniul secţiunii Burn permite alegerea tipului de informaţii avute în vedere pentru inscripţionarea discurilor (audio sau date) şi, în fine, pentru secţiunea Sync singura opţiune practică este reîmprospătarea listei de melodii stocate pe dispozitivul mobil conectat la calculator.

Un alt element nou la nivelul interfeţei, cu implicaţii majore în funcţionalitatea programului, este SearchBox-ul care se va regăsi şi în Windows Vista, bineînţeles, şi despre care multe voci susţin că este împrumutat din MacOS şi iTunes. Deşi era prezent şi în Windows Media Player 10, acest SearchBox a câştigat mult la capitolul funcţionalitate o dată cu noua versiune, prin introducerea aşa-numitei facilităţi Search as you type (care filtrează şi afişează rezultatele chiar în timpul tastării) şi a căutării avansate pe baza metainformaţiilor conţinute de melodiile în format digital. Şi toolbar-ul Windows Media Player care se lipeşte de Taskbar cu ocazia minimizării programului a suferit modificări, dar doar la nivelul interfeţei, fiind aplicat şi în acest caz stilul Vista.

În afară de modificările majore, noua versiune include numeroase şi mici schimbări, care nu trec totuşi neobservate şi care trădează atenţia pentru detalii de care s-a bucurat Windows Media Player 11, în comparaţie cu graba cu care a fost dezvoltată versiunea cu numărul 10. Dintre acestea merită menţionată ascunderea/afişarea coloanelor din Library în cazul micşorării, respectiv măririi ferestrei, ceea ce elimină practic barele de Scrool ce apar în cazul în care lăţimea coloanelor o depăşeşte pe cea a ferestrei programului.

ACUM SE CÂNTĂ

Microsoft a mers şi de această dată pe principiul ce este bun nu trebuie schimbat. Aşa se face că secţiunea Now Playing, responsabilă pentru configurarea modului de redare a fişierelor multimedia, este aceeaşi din versiunea precedentă. Fereastra responsabilă cu afişarea efectelor vizuale, lista de melodii şi facilităţile oferite sunt aceleaşi. Efectele audio şi opţiunile video au rămas şi ele aceleaşi din versiunile precedente.

Trebuie să-i reproşăm noii versiuni un lucru elementar, de care aplicaţiile asemănătoare dispun de multă vreme. Este vorba de păstrarea listei de melodii redate după restartarea programului. Să presupunem că am încărcat o anumită listă de melodii pe care o ascultăm, după care închidem programul. Ei bine, când îl vom redeschide vom constata că Playlist-ul este gol, deoarece Windows Media Player nu salvează la închidere lista melodiilor rulate. Astfel, la redeschiderea aplicaţiei, trebuie reluat traseul Library-Selectare melodii-Redare.

În general, shortcut-urile reprezintă una dintre cele mai apreciate facilităţi ale unui program, ele permiţând realizarea anumitor operaţiuni, mai rapid, prin intermediul tastaturii. Din păcate, nu este şi cazul lui Windows Media Player, unde decizia de a păstra aceleaşi combinaţii întortocheate de taste se poate explica doar printr-un conservatorism exagerat şi neinspirat al programatorilor de la Microsoft. Dacă, de exemplu, în Winamp operaţiunile de bază (întreruperea, oprirea redării sau avansarea în playlist) se pot realiza prin intermediul unei singure taste, în Windows Media Player este necesară introducerea în ecuaţiei a tastelor Ctrl, respectiv Alt. Ca să nu mai vorbim de posibilitatea folosirii combinaţiilor de taste chiar şi atunci când se lucrează în alt program, facilitate valabilă în alte playere sub titulatura de Global Shortcuts şi pe care o vom aştepta şi în anii următori în Windows Media Player.

BIBLIOTECA ATOTCUPRINZĂTOARE

De departe cea mai importantă secţiune a programului, Library este cea care avea cel mai mult nevoie de îmbunătăţiri şi care, într-o anumită măsură, chiar se bucură de ele o dată cu Windows Media Player 11. Principala nemulţumire a utilizatorilor vizavi de secţiunea Library din versiunile precedente a fost modul întortocheat de realizare a operaţiunilor elementare, precum gestionarea şi organizarea filmelor şi a muzicii în format digital. Pentru a obţine un plus la capitolul ergonomie, au fost restructurate modurile de vizualizare a conţinutului multimedia. Acestea se schimbă în funcţie de tipul de fişiere avut în vedere. Astfel, pentru muzică vor fi afişate următoarele moduri principale de vizualizare: Recent adăugate, Artist, Album, Titlu, Gen, An şi Rating. Pe lângă acestea există şi o categorie de moduri adiţionale de vizualizare, printre care se numără Compozitori, Parental Rating, Magazine Online, Director etc. În cazul filmelor în format digital, printre modurile pricipale de vizualizare se numără Genul şi Distribuţia, iar ca moduri adiţionale avem Parental Rating, Magazine Online şi Director. Modurile de vizualizare au fost împărţite în principale şi adiţionale pentru evitarea listelor aglomerate din versiunile anterioare, în mod implicit fiind afişate acum doar cele principale. Din enumerările de mai sus reiese adăugarea unui nou mod de vizualizare şi accesare a conţinutului multimedia în format digital, şi anume pe baza directoarelor. Astfel, din Windows Media Player 11 pot fi accesate directoarele de pe harddisk întocmai unui manager de fişiere.

O premieră pentru Windows Media Player o reprezintă suportul pentru fotografiile în format digital. Acestea pot fi gestionate şi organizate în Library la fel ca muzica sau filmele stocate pe harddisk. Comanda Play în cazul imaginilor are ca finalitate realizărea unui Slideshow în secţiunea Now Playing. Cei care se aşteaptă ca noua facilitate să includă opţiuni avansate de gestionare şi editare a imaginilor vor fi dezamăgiţi, deoarece Windows Media Player 11 nu şi-a propus acest lucru şi nu are intenţia de a înlocui aplicaţiile specializate în acest sens.

Prima operaţiune care trebuie realizată în



folosirea unui Jukebox precum Windows Media Player este stabilirea directoarelor care vor fi monitorizare și a fișierelor care vor fi adăugate în Library. În acest sens, adăugarea în fundal a fișierelor se dovedește utilă mai ales în cazul unui număr foarte mare de fișiere, fiind posibilă realizarea în paralel a altor operațiuni, cu compromisul finalizării mai lente a acestora.

Crearea și gestionarea listelor de melodii sunt facilitățile care beneficiază poate de cele mai multe îmbunătățiri. Pe parcursul testării aplicației, nu am putut să nu remarcăm ușurința și rapiditatea cu care pot fi create atât listele de melodii așa-numit automate, cât și cele obișnuite. Listele de melodii automate se deosebesc de cele obișnuite prin faptul că pot grupa automat anumite melodii pe baza unor criterii clar stabilite de utilizator. Astfel, pot fi create liste automate de melodii în funcție de BitRate-ul acestora, de Rating-ul atribuit automat (stabilit prin intermediul site-urile de muzică specializate în acest sens) ori de către utilizator, de dimensiune, de format, de durată, de numărul redărilor într-o anumită perioadă de timp etc. Aceste tipuri de playlist-uri pot fi văzute și ca moduri suplimentare de vizualizare și de organizare a melodiilor și filmelor stocate pe harddisk. Extrem de simplă este și crearea listelor de melodii obișnuite. Sunt suficiente selectarea fișierelor avute în vedere și alegerea opțiunii Add to din meniul contextual. În acest fel pot fi create liste noi de melodii, dar pot fi adăugate și alte melodii unor liste deja existente. O altă modalitate de creare sau modificare a listelor de melodii este furnizată de așa-numitul List Pane plasat în partea dreaptă a secțiunii Library. (În mod implicit acesta este ascuns, afișarea și ascunderea lui realizându-se prin intermediul unei pictograme sub forma unei săgeți de lângă Search Box.) List Pane permite adăugarea și eliminarea fișierelor din Playlist prin Drag&Drop și salvarea ori redarea acestora. Un aspect interesant, deși lipsit de utilitate, este dat de posibilitatea creării listelor hibride, în cadrul cărora poate fi inclus conținut divers (muzică, filme, imagini).

Editarea tag-urilor este, de asemenea, o operațiune simplă cu Windows Media Player, această facilitate fiind suficient de bine implementată de versiunile precedente. De aceea, nici cei de la Microsoft nu i-au mai acordat prea multă atenție, aceasta nesuferind modificări. O altă modalitate de completare a tag-urilor este oferită de funcția Find Album Info, care importă informațiile corespunzătoare de pe Internet.

Windows Media Player 11 profită și de noul mod de afișare din Library, denumit Expanded Tile, care grupează fișierele în funcție de datele din metatag (album, artist etc.). În acest mod programul detectează imaginile din cadrul directoarelor care conțin melodii și le afișează automat pe post de coperte.

RIP ȘI BURN

Ca orice Jukebox veritabil, și Windows Media Player oferă facilități de CD Ripping și inscripționare a conținutului digital pe CD sau DVD. Cele două secțiuni corespunzătoare nu reprezintă o noutate în sine. Au fost totuși aduse o serie de îmbunătățiri la acest capitol. În ceea ce privește salvarea Track-urilor audio a fost inclus formatul Windows Media Audio Pro, care permite stabilirea unui BitRate de până la 192Kbps. Din păcate, în ceea ce privește formatul MP3, nu este posibilă folosirea unui BitRate variabil în comprimarea cu ajutorul acestuia. Legat de procesul de inscripționare, trebuie spus că este posibilă egalizarea volumului pentru toate track-urile audio copiate pe CD.

SINCRONIZARE

Responsabilă de copierea muzicii pe playerele portabile este secțiunea Sync. Modurile de sincronizare (auto și manuală) au rămas aceleași și în această versiune, utilizatorul putând opta pentru sincronizarea individuală a anumitor melodii sau a Playlist-urilor. Windows Media Player 11 face posibilă conversia fișierelor înaintea transferului propriu-zis, putând fi copiate mai multe melodii la o compresie ridicată sau un număr mai mic de melodii, dar la o calitate superioară. Totodată, este posibilă specificarea unui spațiu minim care să fie rezervat în cadrul playerului și pe care sincronizarea să nu îl depășească. Această facilitate se poate dovedi utilă în situația în care playerul audio este folosit și pentru transportul altor tipuri de date. Ca și în cazul inscripționării CD-urilor, și sincronizarea este însoțită de indicatori vizuali care afișează spațiul liber avut la dispoziție.

Pe parcursul testării am reușit să sincronizăm cu succes playerul portabil iRiver H10 cu ajutorul noii versiuni a Windows Media Player. Singurele mici inconveniente au fost două scurte blocări, de aproximativ un minut fiecare, aparent fără vreun motiv anume.

A UNSPREZECEA ESTE CU NOROC

Versiunea 11 este cu adevărat un pas înainte pentru aplicația tip Jukebox a celor de la Microsoft. Numeroasele facilități nou-introduse și modificările la nivelul interfeței vin în susținerea acestei afirmații. Este adevărat că există și puncte slabe precum consumul destul de ridicat de resurse în unele momente (între 50 și 60MB în Now Playing cu efectele vizuale pornite și între 20 și 30MB în Library) și alte aspecte menționate în acest articol. Însă, dincolo de toate acestea, există suficiente îmbunătățiri importante față de versiunea precedentă pentru a considera Windows Media Player 11 un update major, nu doar o strategie de marketing.

Liviu Mihai



CĂUTARE PE BAZA TAG-URILOR

Funcția de căutare din Windows Media Player 11, pe lângă facilitatea Search as you type, aduce și opțiuni avansate de găsire a fișierelor multimedia indexate de Library. Una dintre acestea constă în folosirea operatorilor booleani precum NOT, OR sau AND.

O altă posibilitate o constituie căutarea în funcție de informația conținută de Metatag, după cum reiese și din tabelul următor.

Căutare după	Operator folist	Exemplu
Artist	artist:	artist:Metallica
Album	album:	album:Load
Melodie	title:	title:Cure
Compozitor	composer:	composer:Ulrich
Gen	genre:	genre:Rock
Lungime	length:	legth:453
Rating	Rating:	rating:3

COMBINAȚII DE TASTE

Așa cum am mai spus, combinațiile de taste din Windows Media Player sunt destul de incomode și de neinspirat alese. Cu toate acestea, pentru unii dintre noi, chiar și în aceste condiții, tastatura se va dovedi un aliat mai prețios decât mouse-ul. Și tocmai datorită acestor combinații neinspirate tabelul alăturat vă va fi cu atât mai folositor.

Combinație	Rezultat
ALT+1	Zoom la 50%
ALT+2	Zoom la 100%
ALT+3	Zoom la 200%
ALT+Enter	Afișare pe tot ecranul
CTRL+2	Trecere în modul skin
CTRL+E	Mută focusul pe Search Box
CTRL+F	Fișierul următor
CTRL+P	Play/pauză
CTRL+S	Stop
CTRL+O	Deschide fișier
CTRL+U	Deschide fișier de la adresă Web
CTRL+N	Creează playlist nou
CTRL+H	Activarea/dezactivarea redării aleatorii
CTRL+J	Scoaterea discului din unitatea optică
CTRL+T	Activarea/dezactivarea repetării
CTRL+Tasta Windows +1, 2, 3, 4, 5	Atribuirea unui rating (de la una la cinci steluțe)
F9	Reduce volumul
F10	Crește volumul
F8	Fără sonor


INTERNET
FILME
MUZICA
JOCURI
5.50m
1,5
Mbps



KASPERSKY INTERNET SECURITY

AL ŞASELEA VAL

După o îndelungată perioadă de testare, Kaspersky Lab lansează a şasea generaţie a produselor proprii de securitate, clamându-şi din nou supremaţia.

EUGENE KASPERSKY ESTE UNUL DINTRE COPIII teribili ai domeniului tehnologiei informaţiei. Absolvent al Facultăţii de Criptografie, Telecomunicaţii şi Tehnologia Informaţiei din Moscova, el s-a simţit atras de viruşii informatici în momentul contactului cu primul dintre ei: "Cascade", un umil virus care infecta executabilele DOS şi determina alterarea caracterelor ASCII de pe ecran. Câţiva ani mai târziu, el va deveni cofondatorul companiei Kaspersky Lab, astfel începând istoria unui produs de referinţă al lumii securităţii informatice.

Produsul, denumit iniţial AntiViral Toolkit Pro, va fi redenumit doi ani mai târziu Kaspersky Anti-Virus şi va începe să cucerească piaţa, lucru uneori anevoios de făcut din cauza originii lui exotice, Rusia, şi a aerului oarecum misterios în care era învăluit, mulţi văzându-l ca pe un produs destinat "experţilor IT".

O NOUĂ ÎNFĂŢIŞARE

Una dintre marile probleme ale produselor Kaspersky a fost dintotdeauna interfaţa. Versiunea 4.5, cea mai celebră de altfel, a adus o interfaţă încâlcită, cu multe opţiuni denumite şi amplasate ciudat, care a speriat destul de mult utilizatorii. Încercând să remedieze neaşteptata problemă, Kaspersky Lab a adus în versiunea 5 o interfaţă nouă, mai simplă şi mai accesibilă, aceasta deranjând însă veteranii care au fost fideli companiei încă de pe vremea Antiviral Toolkit Pro.

Versiunea 6 a venit să rezolve definitiv această problemă, încă din momentul apariţiei primei versiuni Beta părerile fiind aproape unanim aprobatoare. Modulele sunt acum departajate clar pe categorii, accesarea fiecăruia determinând apariţia în partea dreaptă a ferestrei a informaţiilor utile despre starea şi statisticile lor, cu un simplu click de mouse ajungându-se la opţiunile avansate ale fiecăruia în parte. Fereastra principală oferă şi informaţii importante, precum mesajele de eroare, notificările importante şi starea operaţiunilor în curs de execuţie, aplicaţia devenind astfel una dintre cele mai prietenoase de pe piaţă.

ANTIVIRUSUL LETAL

Modulul de scanare antivirală din produsele Kaspersky a fost întotdeauna unul de top. Cunoscutele certificări Virus Bulletin plasează ultimul test eşuat al unui produs Kaspersky în iunie 2003, atunci când acesta încă purta numărul de versiune 4. De atunci şi până astăzi, Kaspersky Anti-Virus se poate mândri cu un "curriculum vitae" ireproşabil. Motorul de scanare este unul bazat pe semnături virale, suportul excelent al companiei şi ajutorul comunităţii formate în jurul ei aducându-i şi un excelent loc unu în topul vitezei de reacţie la ameninţările noi, fiind practic singura companie care se poate lăuda cu un timp de răspuns mai mic de două ore. Acest motor de scanare a fost licenţiat şi altor companii precum Sybari (acum aparţinând de Microsoft), Netintelligence, GFI Software, F-Secure, Borderware, Frontbridge, Astaro, G-Data sau Netasq, rezultatele bune ale acestora în teste datorându-se excelentului motor antiviral unic din spatele interfeţelor diferite.

Un as important din mâneca produsului Kaspersky Anti-Virus este introducerea tehnologiilor denumite de ei iSwift (denumită în cadrul versiunii anterioare iStreams) şi iChecker. În timp ce iChecker este practic o bază de date cu hash-uri MD5 pentru aplicaţiile accesate mai des, iSwift foloseşte avantajele sistemului de operare NTFS, mai exact facilitatea denumită Alternate Data Streams (ADS), care permite asocierea cu un fişier a unor date suplimentare. În cazul de faţă, această facilitate permite produsului antivirus să valideze un fişier ca

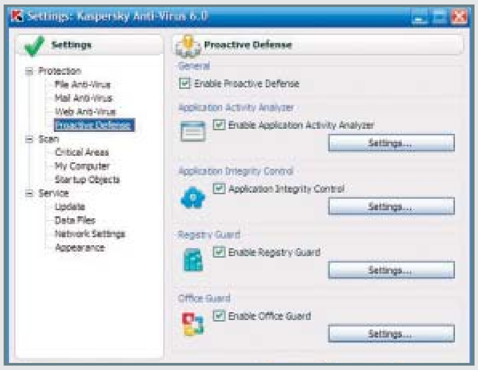


PROACTIVE SAU NU?

Aproape o dată cu apariţia produselor antivirus, pe lângă protecţia standard pe baza semnăturilor virale, a apărut şi o modalitate de detectare a viruşilor necunoscuţi pe baza comportamentului acestora. Întâlnită pentru prima dată în produsele care rulau pe platforma MS-DOS, scanarea heuristică a fost un avantaj la acea vreme pentru produsele F-Prot şi ThunderByte. Cu toate acestea însă, datorită numărului mic de viruşi, scanarea clasică a rămas modalitatea principală de detecţie până în ziua de astăzi.

Explozia de viruşi, apărută o dată cu explozia Internetului, a dus însă la apariţia şi răspândirea pericolelor noi cu o viteză care pune la încercare posibilităţile tehnice ale producătorilor de aplicaţii antivirus. Chiar Eugene Kaspersky declara, în cadrul unui interviu acordat în cursul anului trecut, că protecţia bazată pe semnături se apropie încet de sfârşit, recunoscând în acelaşi timp deficienţele produselor aflate acum pe piaţă, aici intrând şi Kaspersky Anti-Virus.

Până la lansarea noului motor de scanare heuristică, aflat momentan în plină dezvoltare şi testare, Kaspersky a introdus un modul nou de protecţie, denumit ProActive Defence. Bazat pe principiul sănătos conform căruia este mai bine să previi decât să tratezi, acesta oferă protecţie împotriva modificărilor de regiştri, supraveghind atât zonele critice de sistem, cât şi pe cele legate



de browser-ul Internet Explorer, protecţie împotriva macro-urilor din fişierele Microsoft Office sau împotriva integrităţii fişierelor de sistem. Cel mai important şi critic modul este cel de supraveghere şi notificare despre comportamentul suspect al unor aplicaţii; acesta va avertiza utilizatorul despre procesele ce încearcă să creeze fişiere ascunse care pot rula cu drepturi depline (eficient împotriva ameninţărilor de tip rootkit), despre încercarea de lansare a unor aplicaţii prin intermediul unor programe necunoscute, despre încercarea de creare a unor Memory Hooks sau a intruziunii unor procese în zonele de memorie alocate unor programe legitime şi despre comportamentele suspecte ale unor aplicaţii. Protecţia suplimentară oferită astfel este foarte bună, necesitând însă cunoştinţe avansate din partea utilizatorilor, interpretarea şi tratarea anunţurilor modulului fiind destul de dificilă uneori. Acesta este de altfel şi singurul neajuns al acestui tip de protecţie, personal preferând ca programul de instalare Kaspersky prin care să anunţe că acest modul este destinat doar utilizatorilor avansaţi.

Eşantioane virale	Rată detecţie
File (345)	317 91.88%
MS-DOS (33478)	33202 99.18%
Windows (2997)	2906 96.96%
Macro (6817)	6792 99.63%
Malware (6928)	6875 99.23%
Script (9627)	9581 99.52%
Trojans-Backdoors (53142)	53048 99.82%
Total (113334)	**112721** **99.46%**

Teste efectuate în perioada 12-22 decembrie 2005 de www.virus.gr

scanat şi neinfectat pentru a putea verifica ulterior doar data modificării lui, în cazul concordanţei acesteia cu informaţiile păstrate în cadrul ADS el nemaifiind scanat şi aducând un binemeritat spor de performanţă.

Scanarea sistemului se face atât la nivelul fişierelor accesate, cât şi la nivel de trafic generat de clienţii de e-mail sau browser. Astfel, toate fişierele, dar şi mesajele care pot conţine un cod ce poate afecta clienţii de mesagerie vulnerabili sunt scanate pentru protocoalele POP3, IMAP sau NNTP, existând protecţie şi pentru mesajele trimise, deci pentru protocolul SMTP, în timp ce traficul HTTP este scanat pe porturile uzuale, existând posibilitatea introducerii unora nestandard în cazul în care necesităţile o cer.

GARDIANUL SISTEMULUI

Kaspersky a schimbat complet gama de produse disponibilă utilizatorilor finali. Vechile produse Anti-Virus şi Anti-Virus Pro au fost unificate sub o singură denumire, în timp ce aplicaţia firewall Anti-hacker a fost comasată cu produsul antivirus, nemaiexistând de sine stătătoare. Faţă de produsul antivirus, suita Internet Security oferă trei module suplimentare, menite să protejeze utilizatorul de atacurile din exterior sau din interior (Anti-hacker), de spam şi în final de protecţia navigării (Anti-Spy).

Modulul firewall este compact şi simplu de utilizat. Folosind un motor de filtrare a traficului performant, care permite atât funcţionarea într-un mod optimizat pentru compatibilitate, cât şi unul pentru viteză, acesta face posibilă reglarea filtrării de la modul securizat la maximum până la cel care nu filtrează decât traficul blocat în mod explicit. Regulile pentru acces sunt simplu de utilizat şi creat, necesitând cunoştinţe mai avansate de reţelistică doar în cazuri speciale. Uzual, aceste reguli se pot crea după reguli simple, asemănătoare cu cele de filtrare a mesajelor din clientul de e-mail Outlook Express, existând şi posibilitatea selectării unor zone de încredere, atât a celor autodetectate, cât şi a celor definite manual. Pentru o protecţie suplimentară este disponibil şi un modul de detectare a intruziunilor, bazat pe scanare şi interpretare heuristică a traficului suspect.

Spamul, flagelul electronic al vremurilor cotidiene, este tratat excelent de modulul aferent din suita Internet Security. Pe lângă clasicele metode de definire a unor adrese de încredere sau blocate (Whitelist, respectiv Blacklist), sunt disponibile şi metode avansate de protecţie. Pe lângă metoda de filtrare PDB, ce filtrează informaţiile din header-ul mesajului şi GSG, care se ocupă de imaginile ataşate, este disponibil şi un excelent motor bayesian, deci capabil să înveţe singur în timp să facă diferenţa dintre un mesaj legitim şi unul inutil. Aplicaţia oferă două plug-in-uri, unul pentru programele Outlook şi Outlook Express iar celălalt pentru The Bat!, prin intermediul acestora utilizatorul putând controla eventualele mesaje etichetate greşit ca spam sau invers.

Pentru a asigura o protecţie suplimentară şi a elimina neplăcerile unei navigări intense, modulul Anti-Spy oferă, pe lângă nelipsita protecţie împotriva furturilor de identitate de tip Phising, şi o protecţie împotriva ferestrelor de tip pop-up, a bannerelor publicitare nedorite şi împotriva aplicaţiilor de tip Dialer, cauzatoarea atâtor neplăceri survenite sub forma unor note de plată telefonice astronomice. Pentru acestea se pot introduce manual înregistrări menite să forţeze sau să elimine protecţia activă, în funcţie de necesităţile utilizatorului.

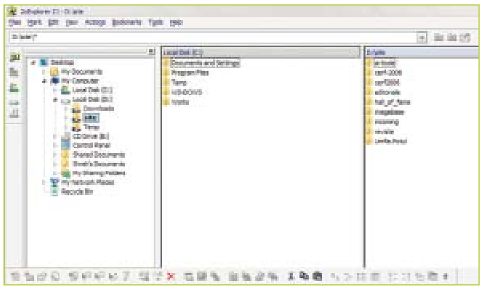
UN PACHET COMPLET

Impresia generală despre noile produse Kaspersky este excelentă. Oferind o protecţie de top, acesta oferă şi o serie de facilităţi suplimentare foarte bine implementate şi uşor de utilizat. Mai mult, Kaspersky a îmbunătăţit şi aspectele de detaliu, care adesea scapă unor priviri de ansamblu rapide. Astfel, consumul de memorie şi de timp de procesor a fost redus în mod vizibil, aplicaţia oferind şi posibilitatea întreruperii scanării dacă încărcarea sistemului depăşeşte anumite valori. Procesele vitale ale aplicaţiei sunt protejate acum, întreruperea lor voită sau accidentală fiind aproape imposibilă şi funcţionând ca o protecţie în plus împotriva viruşilor capabili să întrerupă procesele aplicaţiilor antivirus uzuale. Modalităţile de actualizare au fost îmbunătăţite, dimensiunile fişierelor fiind mult reduse, iar actualizarea făcându-se în mod automat, nemaifiind necesară verificarea la intervale stricte de timp.

Dorian Prodan

Manager fișiere

2xExplorer 1.4.1



Windows Explorer a fost managerul de fișiere implicit introdus o dată cu Windows 95 și, într-o formă mai mult sau mai puțin modificată, a rămas în funcție până în ziua de astăzi, nici managerul din Windows Vista nefiind foarte departe de el. Acesta însă a avut parte de o multitudine de reproșuri, cele mai multe vizând lipsa unui suport nativ pentru navigarea în două ferestre paralele.

DE DOUĂ ORI EXPLORER

Aplicația de față vine să modifice modul în care poate fi afișată nativ structura arborescentă a volumelor de stocare. Mai mult, pentru a ușura această navigare, este posibilă comutarea între un mod cu trei ferestre, cea suplimentară fiind similară cu cea nativă din Windows Explorer sau cu două ferestre, într-un mod similar cu cel al celebrului Total Commander. Funcțiile suplimentare oferite de aplicație sunt foarte puține, aceasta dorind doar să le ofere pe cele native ale Windows Explorer într-o formă mai ergonomică. O bonificație utilă este prezența unui câmp de tip text în care se poate introduce adresa dorită sau rularea unor comenzi DOS, în mod implicit acesta afișând adresa curentă a ferestrei de navigare active și putând acționa și ca un filtru pentru afișarea doar a unui anumit tip de fișier.

FACILITĂȚI SUPLIMENTARE

Ceea ce oferă aplicația în mod suplimentar nu este prea consistent, acest lucru păstrând însă fluiditatea și dimensiunea mică a pachetului software. Există posibilitatea sincronizării a două directoare, afișării unei ferestre care oferă previzualizarea imaginilor și un modul de căutare rapidă atât a fișierelor, cât și a unor șiruri de caractere în cadrul acestora, indiferent dacă sunt de tip ASCII sau binare.

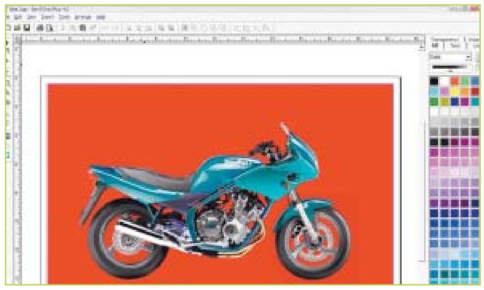
Contact	
Producător	Nikos Bozinis
Web	www.netez.com/2xExplorer
Detalii	
Versiune	1.4.1.12
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ navigare facilă
+ simplitate a interfeței
+ suport ștergere securizată
- facilități de bază

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Grafică

Serif DrawPlus 4.0



Compania Serif este un producător de aplicații de grafică, tehnoredactare, design Web sau producție video destinate sectorului de mică sau medie anvergură, una din inițiativele cele mai lăudabile fiind menținerea unui site prin intermediul căruia sunt oferite în mod gratuit versiuni mai vechi ale aplicațiilor lor comerciale.

MIC, SIMPLU ȘI EFICIENT

Utilizatorii veterani vor descoperi un program care seamănă în mod izbitor cu celebrul și venerabilul CorelDraw 5, adică un set de instrumente de desen de bună calitate, chiar dacă facilitățile suplimentare oferite de suitele moderne lipsesc. Din nefericire, aplicația suportă lucrul doar cu paleta de culori RGM, cel CMYK necesar tiparului lipsind. În schimb, instrumentele oferite graficienilor amatori sunt bune. Uneltele de desen sunt cele clasic de tip freeform sau după linii și curbe precise, editarea lor ulterioară făcându-se într-un mod similar cu cel din CorelDraw, existând și posibilitatea de efectuare a operațiunilor de tăiere, unire sau intersectare. Suplimentar, cele două instrumente similare care permit realizarea de zone de transparență sau de culoare interactive completează oferta de unelte de bună calitate. Textul nu poate fi formatat decât ca obiect, lipsind posibilitatea creării de cadre, dar oferind în schimb un editor accesibil rapid și foarte util.

COLABORARE DIFICILĂ

Singura problemă a aplicației este lipsa suportului pentru alte formate decât cel propriu. Dacă pentru export conversia se poate face, în afara formatelor bitmap celebre, ca fișier Windows Metafile, importul în schimb lipsește cu desăvârșire, singurul format suportat pentru deschidere fiind cel proprietar.

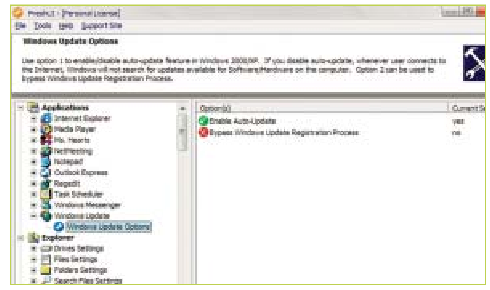
Contact	
Producător	Serif
Web	www.freeserifsoftware.com
Detalii	
Versiune	4.0
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ instrumente bune de desen
+ simplitate în utilizare
- lipsă suport CMYK
- lipsă suport pentru formate importante

Verdict
★ ★ ★ ☆ ☆

Sistem

FreshUI 7.60



FreshUI face parte din suita de aplicații gratuite furnizate de compania Fresh Devices, completând suita de utilitare de foarte bună calitate cu destinații din cele mai variate.

TOTUL SUB CONTROL

Sistemul de operare Windows vine cu o serie de setări care nu sunt direct accesibile utilizatorilor, unele fiind disponibile în cadrul consolei de management din Windows XP, altele doar prin intermediul căutării în regiștrii sistemului de operare, operații nu întotdeauna la îndemâna oricui. Interfața aplicației este una deosebit de simplă, fiind împărțită în doua ferestre în care se poate efectua navigarea între diferitele categorii de setări, ordonate arborescent și, se pot face modificări asupra setărilor efective. Pe lângă avantajul incontestabil al gratuității, FreshUI este și o aplicație de ajustare și modificare a sistemului fiabilă și la obiect. Categoriile sunt foarte bine structurate, cuprinzând șase categorii principale: Applications, Explorer, Hardware, Windows Interface, Windows System și un modul de curățare a zonelor private Covering Your Tracks. Fiecare categorie și subcategorie are un mic text explicativ, afișat în permanență în partea superioară a interfeței, lipsind însă și explicațiile pentru fiecare setare în parte.

BACK-UP INCOMPLET

Din nefericire, deși un utilizator poate efectua unele modificări corecte, pot apărea probleme. În acest caz este binevenită o formă de restaurare a vechilor setări, cel mai adesea folosindu-se aplicația nativă System Restore. FreshUI nu folosește acest modul din Windows XP, posibilitatea lui de salvare și restaurare a configurației actuale a sistemului de operare nefiind întotdeauna fiabilă.

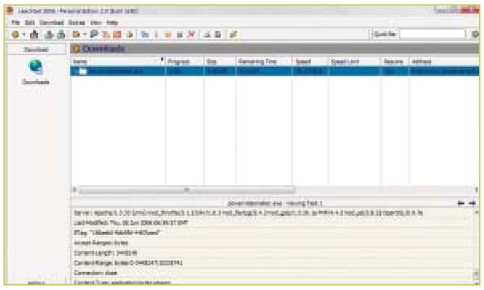
Contact	
Producător	Fresh Devices
Web	www.freshdevices.com
Detalii	
Versiune	7.60
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală
+ multitudinea de opțiuni
+ interfață ergonomică
+ suport pentru componente hardware
- lipsă modul de back-up

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

Download manager

LeechGet 2006 Personal Edition 2.0



LeechGet este unul dintre cei mai vechi şi mai buni manageri pentru download-uri. De curând, programatorul care a creat aplicaţia a adus o nouă versiune pe piaţă, respectiv cea cu numărul 2.0.

FACILITĂŢI COMPLETE

LeechGet este un download manager complet, nici una dintre facilităţile necesare unei astfel de aplicaţii nelipsind la numărătoare. Pe lângă clasicele funcţii de reluare a descărcărilor oprite sau întrerupte de server sau împărţirea acestora în mai multe bucăţi pentru a eluda limitările impuse uneori, acesta oferă o integrare excelentă cu browserul Internet Explorer sau prin intermediul extensiei FlashGot, cu Mozilla Firefox. Aplicaţia oferă posibilitatea de creare a unor profiluri comutabile în orice clipă, care permit reglarea numărului maxim de conexiuni sau a vitezei de descărcare. Un plus al aplicaţiei este atât de rarul suport pentru alte tipuri de servere proxy în afară de cele de tip HTPP, mai exact pentru cele Socks 4 sau 5. Foarte utile sunt şi opţiunile de programare a aplicaţiei, aceasta suportând atât reluarea descărcărilor la o anumită oră şi dată, cât şi închiderea conexiunilor de tip dial-up sau VPN după terminarea lor, oferind şi posibilitatea opririi calculatorului. Un modul foarte util este cel care permite parcurgerea unei pagini Web şi culegerea tuturor elementelor apte pentru a fi selectate şi descărcate.

LIMITĂRILE VERSIUNII GRATUITE

Faţă de alte aplicaţii care oferă versiuni gratuite, dar cu o multitudine de facilităţi blocate sau limitate, LeechGet este o aplicaţie onestă. Singura limitare a versiunii Personal Edition este suportul pentru maximum opt descărcări concomitente, ceea ce este suficient aproape întotdeauna.

Contact	
Producător	Martin Albiez
Web	www.leechget.net
Detalii	
Versiune	2.0.1650
Sistem	Windows XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

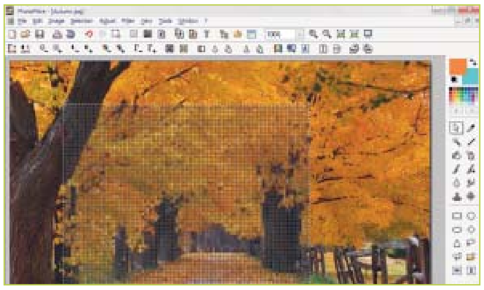
+ suport proxy extins
+ client FTP
+ integrare bună în browser
+ limitări de viteză

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Grafică

PhotoFiltre 6.2.5



PhotoFiltre nu este un înlocuitor pentru o aplicaţie profesională de editare de imagine, acesta fiind conceput mai degrabă ca un foarte puternic şi simplu înlocuitor pentru mediocrul program de grafică Paint, oferind oricui posibilitatea gratuită de editare şi prelucrare a imaginilor.

MAI MULT DECÂT PAINT

PhotoFiltre oferă sub interfaţa asemănătoare cu cea a versiunilor vechi de Paint Shop Pro o serie de instrumente clasice aplicaţiilor de gen, cu excepţia notabilă a lipsei suportului pentru layere. Meniul pentru filtre oferă o panoplie consistentă de module care permit operaţiunile de Blur, Sharpen sau Noise, aplicarea de efecte artistice de genul Pencil sau OIl sau de alterare a imaginii prin Glass sau Lens. Dintr-un program de grafică bitmap nu puteau lipsi operaţiunile de selectare şi prelucrare a selecţiilor făcute cu instrumente de tip Contract, Expand sau Transform, acestea fiind bineînţeles completate cu clasicele prelucrări de culoare, contrast, luminozitate sau saturaţie. Gama de instrumente este şi ea aproape completă, fiind furnizate toate utilităţile clasice: Smudge, Clone, Blur sau Paintbrush. Un alt instrument foarte bun este cel de transformare şi prelucrare a imaginilor în loturi, acesta permiţând modificarea automată a unui număr mare de imagini din câteva click-uri de mouse.

EXTINDERE NELIMITATĂ

Pe site-ul producătorului se găsesc o serie de plug-in-uri suplimentare care extind capacităţile aplicaţiei. Astfel, acestea acoperă de la aplicarea de efecte, cum ar fi curbarea unei pagini sau bumpmap până la prelucrarea de nivel mediu, precum ajustarea balansului culorilor sau corectarea aberaţiilor geometrice de tip fish-eye.

Contact	
Producător	Antoni da Cruz
Web	www.photofiltre.com
Detalii	
Versiune	6.2.5
Sistem	Windows 98/Me/XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

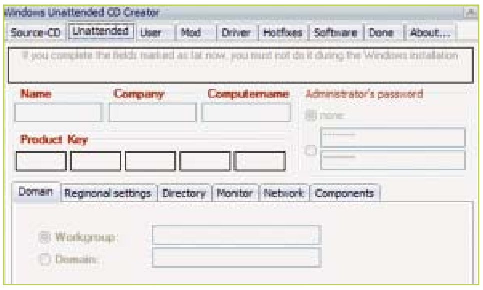
+ simplitate în utilizare
+ formate suportate
+ suport plug-in-uri suplimentare
- lipsă suport layere

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Utilitar sistem

Windows Unattended CD Creator 1.0



Probabil una dintre cele mai neplăcute sarcini ale unui utilizator este operaţiunea de reinstalare a sistemului de operare Windows. Windows Unattended CD Creator vine să înlocuiască sistemul similar de la Microsoft denumit OPK şi permite stabilirea unor setări, componente sau drivere direct în kitul de instalare, acestea nemainecesitând intervenţii în cursul instalării.

SIMPLITATEA, LA MAXIMUM

Interfaţa aplicaţiei este concepută tabular, fiecare dintre aceste taburi acoperind o categorie de setări sau modificări. Ele sunt aranjate în ordine, astfel încât se porneşte de la definirea kitului original de Windows şi a eventualelor kituri Service Pack şi se termină prin finalizarea noului disc particularizat sub formă de fişier ISO.

INSTALĂRI PENTRU CEI COMOZI

Pe lângă integrarea unui Service Pack, operaţiune simplu de efectuat şi manual, acesta oferă şi o sumedenie de alte modificări posibile. Se pot stabili de la bun început numele, compania, parola pentru contul de administrator sau numărul serial necesar instalării, se pot crea utilizatori sau face setările regionale sau cele pentru reţea. În caz că se doreşte, există posibilitatea înlocuirii unui fişier din kitul de instalare cu unul modificat. Suportul pentru drivere este împărţit în două categorii distincte, prima pentru driverele necesare în cadrul procesului de instalare pentru controllerele RAID sau SATA şi cea de-a doua pentru restul driverelor pentru placa grafică, sunet sau orice altceva.
O categorie distinctă este cea a integrării unor patch-uri ulterioare apariţiei ultimului Service Pack, acestea putând fi adăugate în ordine şi existând şi posibilitatea lansării lor cu anumiţi parametri acolo unde situaţia o cere.

Contact	
Producător	Vitali Graf
Web	www.vitaligraf.de
Detalii	
Versiune	1.0.0
Sistem	Windows XP/2003
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware

Evaluare generală

+ interfaţă simplă
+ utilizare simplă
+ suport pentru integrări adiţionale
- lipsă suport extins

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Modo

Evoluţie previzibilă în peisajul graficii 3D

Am avut ocazia să îl întâlnesc pe Brad Pebbler, actualul preşedinte al Luxology, la un seminar Apple dedicat graficii digitale. Asta se întâmpla cam acum trei-patru ani, pe vremea când Brad încă mai era un "Lightwave Guru". Un personaj jovial, tiparul perfect de comis-voiajor care te poate convinge să cumperi orice, de la aspiratoare de buzunar până la enciclopedii. Genul de individ care investeşte atâta pasiune în ceea ce susţine încât nu are probleme în a te convinge că Pământul e plat şi stă în centrul universului.
Este indubitabil că o mare parte din succesul Modo i se datorează, deşi nu poate fi negat nici aportul unor personalităţi gen Allen Hastings sau Stuart Ferguson, a căror contribuţie la evoluţia graficii 3D nu poate fi neglijată. Dacă sunteţi curioşi, căutaţi-le numele pe Google, acest articol nu este despre ei, deşi sunt responsabili de partea tehnică a Modo.

Modo a pornit ca ramură secundară a Lightwave, dar a evoluat în ceva suficient de diferit încât să merite atenţie ca produs de sine stătător. Aş vrea să spun acest lucru şi despre alte iniţiative asemănătoare, gen Project Messiah, dar, în contrast cu Modo, acestea nu s-au desprins încă suficient de trunchiul-mamă.

Conceptul spre care ţinteau cei de la Luxology avea drept focus uzabilitatea maximă (dacă îmi daţi voie să folosesc un neologism). Vroiau un program de grafică 3D flexibil şi intuitiv, care să se adapteze la utilizator, nu invers. Venind dinspre cultura Apple (Brad Pebbler este un exponent perfect pentru ea, geek-ul entuziast şi fanatic), nu le-a fost foarte greu să câştige bătălia pe acest front. Primul Modo şi, prin extensie, versiunea 201 care are îmbunătăţiri minore aveau una dintre cele mai bune interfeţe cu utilizatorul cu care am avut plăcerea să lucrez. Sigur, poate nu atât de prietenoasă ca şi cea din Carrara sau Poser, de exemplu, dar excelentă în toate aspectele sale, începând cu schema de culori implicită şi terminând cu nenumăratele posibilităţile de personalizare.



Modo combină în el elemente din Max, Lightwave, Maya, XSI, reuşind să ofere însă o experienţă de lucru distinctă şi să dea o senzaţie greu de descris, de "pontenţial" aş putea spune. În momentul în care îl deschizi îţi zici "hmm, cu programul ăsta chiar aş putea să fac… chestii" şi, în scurt timp, după o perioadă de familiarizare cu instrumentele şi de citit/vizionat tutoriale, chiar te pui pe treabă.

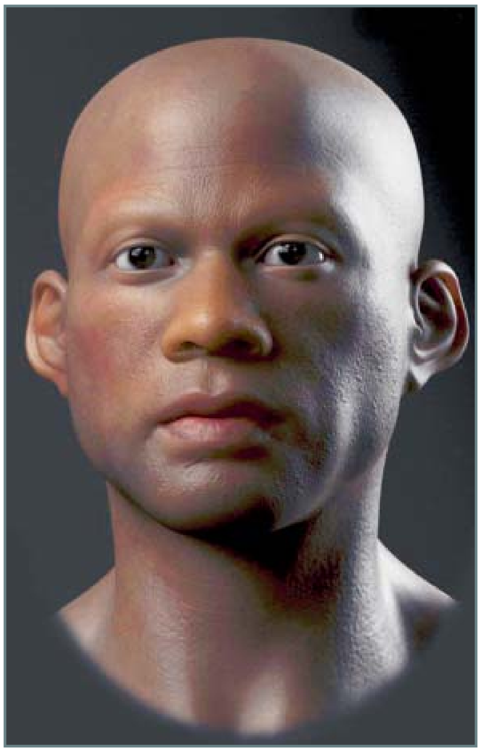
În opinia mea, un program bun este cel care te face să îţi pui întrebări de genul "de ce nu am opţiunea asta cool şi în programul X, ce tare ar fi dacă aş avea-o", după care ajungi la concluzia că de fapt softul pe care îl testezi ar putea să înlocuiască fără nici o problemă programul X. Modo face parte din această categorie, oferind modelare, texturare şi randare într-un singur pachet, concurând fără probleme cu greii de pe piaţa pachetelor de grafică 3D.

Versiunea 201 (2.01 practic, scrierea fără punct fiind o găselniţă de marketing) aduce noi opţiuni în toate domeniile de mai sus.

Pe partea de modelare avem două tool-uri noi, Solid Sketch şi Sculpt. Prima se apropie de o tehnică destul de veche, modelarea organică cu metaballs. Abordarea din Modo permite desenarea de segmente conectate sau nu, care constituie un schelet ce este acoperit automat cu un cocoloş de poligoane de program. Pentru cine îşi mai aduce aminte, şi Zbrush 2.5 făcea asta prin intermediul ZSpheres. Ca şi în programul de la Pixologic, în Modo meşa contrazice numele de "solid" al instrumentului şi devine un soi de boabă de mercur care se uneşte fluid cu restul construcţiei, permiţându-vă să creaţi în mai puţin de un minut o siluetă funcţională a modelului.

Tot similar cu Zbrush este şi modul Sculpt, care permite trasarea de ridicături sau denivelări pe suprafaţa meşei, asemănător modului în care un sculptor modelează în lut. Diferenţa este că în Modo meşa va rămâne editabilă mult şi bine, ba chiar puteţi modifica dimensiunile instrumentului cu care lucraţi şi denivelările îşi vor schimba retroactiv dimensiunile.

La modelare ar mai merita menţionat şi noul instrument Mesh Paint, care vă permite să pictaţi nu pe geometrie, cum ar sugera numele, ci CU geometrie. Puteţi împrăştia fire de păr pe chelia unui model sau ţepuşe pe o bilă. Utilitatea acestui instrument este însă destul de situaţională în opinia mea, pentru că nimeni nu prea mai foloseşte geometrie efectivă pentru a reda fire de păr sau astfel de detalii. Add-on-uri specializate bazate pe particule, displacement mapping, normal mapping, chiar şi bump mapping sunt câteva alternative care au înlocuit de ceva vreme metoda Mesh Paint, care oricum nu este recomandată pentru utilizare în aplicaţii real-time, gen jocuri.



Restul îmbunătăţirilor de la modelare sunt minore: bevel rotunjit pentru colţuri, instanţiere de obiecte eficientizată pentru scenele mari (în general proiecte de arhitectură cu multe clădiri şi elemente care se repetă).

Luxology se laudă cu optimizări şi pe partea de randare, dar adevărul este că Modo nu este foarte competitiv în acest domeniu. Pentru un program de modelare, cum este Modo în esenţă, motorul de randare este mai mult decât excelent. Comparat cu motoare de randare stand-alone însă, cum este Vray, engine-ul din Modo se dovedeşte a fi de două-trei ori mai lent, iar rezultatele oferite sunt mai slabe calitativ. Nu cu mult, dar diferenţele pot fi observate lejer la o analiză mai atentă.

Partea de preview în timp real este ceva mai interesantă şi îmi aduce aminte de Lightwave cu al său F-Prime. Pe un sistem mai performant puteţi vedea cum scena se actualizează în timp

Contact	
Producător	Luxology
Web	www.luxology.net
Detalii	
Versiune	2.01
Sistem	Pentium 4 1Ghz, 256MB RAM, Video64 Mb, OpenGL
Preţ	895$

Evaluare generală
+ are o interfaţă flexibilă şi intuitivă
+ oferă modelare, texturare şi randare în acelaşi pachet
+ numeroase opţiuni în ton cu trendurile "la modă" în grafica 3D
- motorul de randare este de calitate, dar performanţele sunt sub standardele impuse de cele stand-alone
- preţ prohibitiv

Verdict
★ ★ ★ ★ ☆

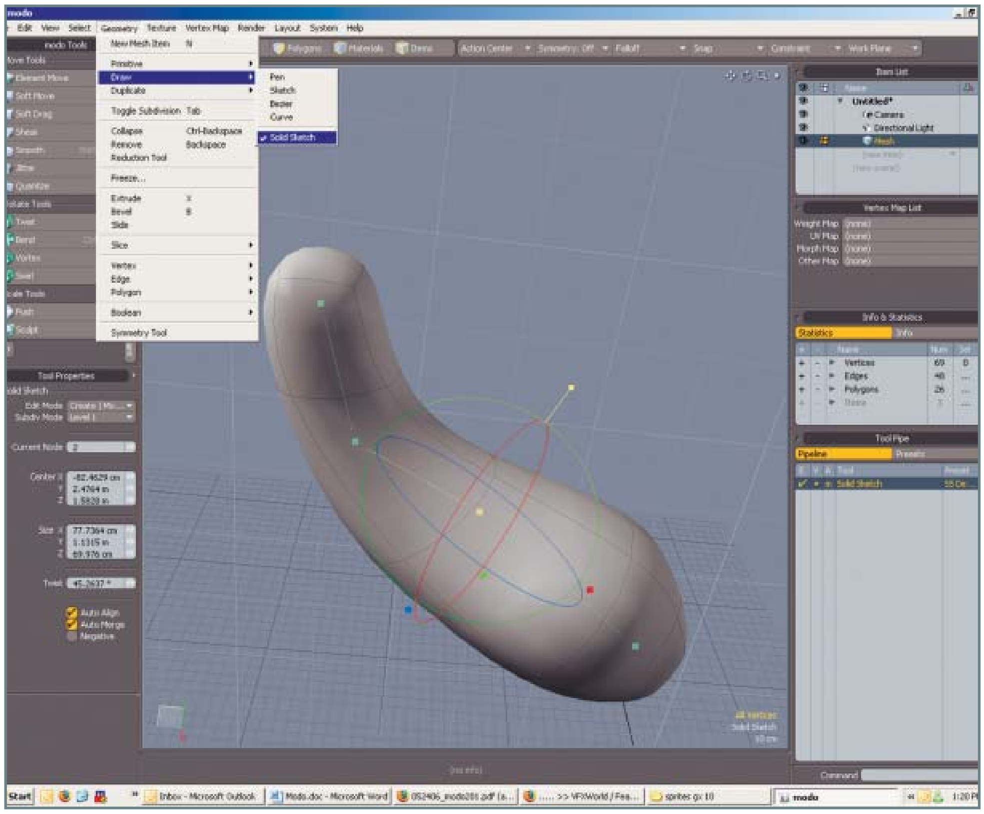
real, chiar dacă aveți umbre, reflexii sau displacement mapping în scenă.

Mai multe îmbunătățiri sunt vizibile pe partea de texturare, care folosește o metodă intuitivă cu decupare de seams ("cusături"), urmată de mapping parametric automat, o abordare foarte la modă în ultima vreme. După ce ați obținut un UVW map, puteți folosi un alt instrument "împrumutat" din Zbrush, 3D painting tool, un instrument care vă permite să pictați direct pe suprafața modelului, cu "pensule" personalizabile care pot afecta și bump mapping-ul. Cam ceea ce făceau acum ceva vreme programe specializate gen Deep Paint 3D.

În teorie puteți încerca Modo prin intermediul unei versiuni trial care funcționează fără nici o limitare timp de 30 de zile. Această versiune vine cu 3Gb de tutoriale video și alte materiale adiționale, dar din păcate nu este încă disponibilă pentru download, pentru că Luxology își salvează banda pentru clienții care chiar plătesc pentru program.

Sunt destul de multe șanse însă ca atunci când citiți acest articol versiunea demonstrativă să fie disponibilă, așa că puteți încerca adresa http://www.luxology.com/trymodo/.

În final, se poate spune că Modo este un program interesant, care oferă în același pachet modelare, texturare și randare. Singurul lucru care lipsește este animația. Toate aspectele sunt mult peste medie, singura alternativă comparabilă fiind în momentul de față o



combinație Silo+Vray, care poate fi mai atractivă pentru un hobbyst. Modo are însă mai multe opțiuni high end, care pot fi mai atractive pentru utilizatorii mai avansați.

Există și o versiune "pentru studenți", care costă doar 149$ sau chiar 99$ pentru cei cu note bune (ha-ha!), dar oferta nu este valabilă și în România, din păcate.

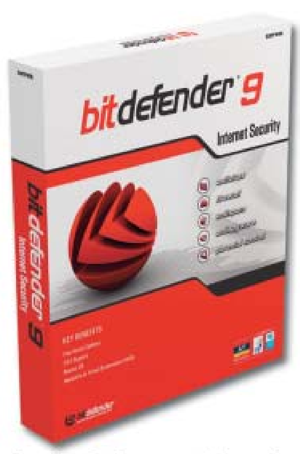
Adrian Dorobăț

Concurs

La tot pasul există viruși, spam, viermi, spyware, scam sau persoane care încearcă să fure date din calculatorul tău, provocându-ți pierderi de timp și de bani. Protejează-te!

Trimite până la 30 august un eseu de maxim 3000 de caractere cu tema Ce inseamnă "phishing"? la concurs@bitdefender.ro și câștigă o soluție BitDefender!

www.bitdefender.ro



BitDefender 9 Internet Security este cel mai potrivit produs de securitate pentru calculatoarele conectate la Internet. Toate amenințările informatice sunt ținute la distanță cu ajutorul modulelor Antivirus, Antispam, Firewall, Antispyware și Parental Control.

Ce poți câștiga*:



BitDefender 9 Internet Security



BitDefender 9 Professional Plus



BitDefender 9 Standard

* licențe valabile 1 an

bitdefender
secure your every bit

CÂŞTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 77 SUNT:

1. Premiul 1, BitDefender 9 Internet Security – Constantin Palici
2. Premiul 2, BitDefender 9 Professional Plus – Anca Gioacas
3. Premiul 3, BitDefender 9 Standard - Victor Modoran

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, Bucureşti 4. Imaginile trimise trebuie însoţite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afişând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât şi shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puţin standard, va fi necesară cel puţin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creaţie, full screen, afişând întregul mediu de lucru şi elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale





Andrei313
andrei313@yahoo.com

"Încă un model low poly cu care am participat la o altă competiţie ce a avut loc de data aceasta pe treedy.com. Nu am câştigat, dar am fost aproape. Este vorba de un gigant inspirat din miniaturile de la Warhammer. Are 5974 de poligoane (limita a fost 6000) şi o textură de 1024x1024. Software folosit: 3dsmax7 şi Photoshop."

Faptul că modelul de data asta este mai puţin abstract face ca el să nu mai pară atât de atractiv, numărul de poligoane nefiind aparent suficient pentru a-l reprezenta la o calitate mai mare.
Oricum, arată mai bine decât multe modele cu mai multe poligoane pe care le-am văzut, dacă asta te încălzeşte cu ceva.

FORUMUL XTREMPC

Concurs de fotografii



Pentru ediţia din această lună a concursului de pe forumul XtremPC a fost aleasă ca temă fotografia macro, care s-a bucurat de o popularitate impresionantă. Câştigătorul se numeşte Horaţiu Petrescu, iar fotografia trimisă, "At Work", a fost realizată folosind un aparat Canon Powershot A510. "Pentru a putea obţine aşa un detaliu macro şi un DOF îngust, am folosit un obiectiv Pentacon 1.8/50 de la un vechi aparat foto SLR, pe care l-am ţinut întors în faţa obiectivului camerei foto. Am apucat să-i fac cam cinci poze acelei albine, aceasta fiind cea mai reuşită atât ca focus, cât si ca încadrare/culoare" - povesteşte autorul.



Black Pixel Studios

Horia Serban/Axinte Radu
serbanhoria@yahoo.com

http://www.firma9.com/
"Am realizat această scenă pentru un portofoliu personal. Scena are 61.000 de poligoane şi în mare parte texturile sunt 1280x1024. Scena a fost modelată cu 3dsMax8.0 şi randată cu Vray. Modelare - Horia Şerban, texturi şi postprocessing - Axinte Radu."

O realizare interesantă, suprafeţele chiar par prăfuite de făină, dar le lipseşte patina timpului, din păcate. Moara pare că abia a fost dată în folosinţă, majoritatea obiectelor nu prea au urme de uzură.
Iluminarea este lipsită de naturaleţe, deşi pare că s-a folosit un skylight sau radiosity. Poate ar fi fost nevoie şi de o sursă principală de lumină în scenă, astfel încât şi mânerul central să ajungă să arunce o urmă, de exemplu.

UMFLĂ POTUL!

Adriatica
Swiss watches

1 x



Ceas Adriatica 1058 cronograf brățară metalică din colecția Pilot

2 x



Ceas Adriatica 19712 cronograf curea piele din colecția Pilot

2 x



3 x



Ceasuri Adriatica 8102 curea piele din colecția Pilot

Istoria brand-ului Adriatica este asociată cu o companie înființată în 1852 în Montilier, în apropiere de Morat/Murten, la baza Văii Ceasurilor. Încă nu s-a stabilit exact în ce perioadă a început fabricarea ceasurilor Adriatica dar este sigur că înainte de 1931.

Pe timpul celui de-al 2-lea război mondial și după aceea marca Adriatica a rămas în conservare până în 1962 când o companie stabilită în Biel (Bienne și Basel) a început din nou fabricarea de ceasuri Adriatica, în special modele clasice rotunde de damă și bărbătești placate cu aur roz și a unui model deosebit numit „Adriatica World Champion".

In 1989 brand-ul a fost vândut către PR&A Watch Sagl companie care deține și în prezent această marcă înregistrată, iar din 1999 aceste ceasuri sunt fabricate în Dongio, partea vorbitoare de limba italiană a Elveției.



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
S.C. SUNRISE IMPEX S.R.L.
Importator exclusiv Adriatica și Pierre Ricaud
Str. Rudului 44 A, Ploiești.
Tel/Fax 0244529509. Mobil 0724541834
www.prawatches.ch

Termenul limită al concursului este 7 septembrie 2006 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 80 XtremPC.

"Telefoanele mobile de ultimă generaţie oferă din ce în ce mai multe opţiuni comune cu cele ale camerelor foto."

În dialog cu HAT Group despre impactul telefoanelor Samsung în România



Doru Orăşelu
Marketing Manager HAT Group Co,
importatorul oficial al telefoanelor Samsung în România

XPC: Ce loc ocupă telefoanele mobile Samsung pe piața din România și ce loc țintesc pe viitor?
D.O.: HAT România este distribuitorul oficial al telefoanelor Samsung în România. Samsung s-a afirmat pe piața noastră ca lider în segmentul telefoanelor premium, cu funcții multimedia complexe și design special. De la intrarea în România, HAT a vândut mai mult de 450.000 de telefoane mobile Samsung și în 2005 și-a crescut cifra de afaceri comparativ cu anul precedent cu aproape 80%, atingând valoarea de 43 milioane USD. Planurile noastre includ menținerea mărcii de telefoane mobile Samsung ca alegerea preferată a utilizatorilor de terminale premium pe piața din România.

XPC: Credeți că telefoanele mobile cu camera foto vor putea oferi vreodată o calitate a imaginii și funcții comparabile cu cele ale camerelor foto dedicate?
D.O.: Telefoanele mobile de ultimă generație oferă din ce în ce mai multe opțiuni comune cu cele ale camerelor foto. De exemplu, B600 oferă același nivel calitativ al imaginii precum o cameră foto profesională, cu un obiectiv de 10MP. În plus, B600 are și o funcție LED autofocus, care reprezintă o premieră absolută pentru un telefon mobil cu cameră. Funcția LED autofocus îi ajută pe utilizatori să realizeze fotografii clare chiar și în locații unde nivelul de lumină este scăzut. Situată în apropierea lentilei obiectivului, funcția stabilește în mod automat distanța până la subiectul fotografiei și utilizează setările potrivite pentru a obține cea mai bună imagine. Tendința generală este de convergență a tehnologiilor încorporate în același terminal, drept pentru care în viitor telefonul mobil ar putea să ajungă să înlocuiască cel puțin camerele foto semiprofesionale.

XPC: Ce părere aveți despre așa-numita piață gri? Spuneți-ne, vă rugăm, care sunt, din punctul dumneavoastră de vedere, implicațiile legale, avantajele sau dezavantajele unui terminal provenit din zona gri.
D.O.: Din estimările noastre, în România piața gri a telefoanelor mobile reprezintă între 35 și 45% din totalul telefoanelor mobile vândute și se manifestă în special pe segmentul terminalelor premium. Noi am inițiat anul acesta a doua campanie de comunicare împotriva pieței gri - „Nu te lăsa înșelat de aparențe!" -, care și-a propus să educe publicul din România asupra pericolelor pieței gri a terminalelor mobile. HAT România investește timp și resurse pentru fiecare model Samsung adus pe piață, atât pentru adaptarea meniului și manualului în limba română, cât mai ales pentru testarea telefoanelor în fiecare rețea mobilă locală, cu fiecare tip de SIM existent pe piață, pentru a asigura, împreună cu Samsung, funcționarea impecabilă a terminalului importat oficial în rețelele GSM românești. Persoanele care achiziționează un telefon de pe piața gri au șanse mai mari de a avea un telefon cu probleme tehnice și nu beneficiază de garanție și service autorizat. Investiția într-un astfel de terminal este riscantă și HAT România continuă educarea clienților în a alege telefoane Samsung importate oficial, autentificate de holograma HAT aplicată pe telefon sub baterie și pe baterie.

XPC: Care sunt serviciile de care beneficiază un client HAT, legat de terminalele Samsung?
D.O.: Telefoanele Samsung distribuite de HAT îi oferă cumpărătorului garanția achiziționării unui terminal destinat pieței noastre, cu funcționare testată în fiecare rețea mobilă locală, cu fiecare tip de SIM existent pe piață și perfect adaptat condițiilor de rețea locale. HAT oferă servicii de garanție și service autorizat pentru toate terminalele Samsung distribuite în România și, așa cum spuneam mai devreme, adaptarea meniului și manualului în limba română, precum și siguranța achiziționării unui pachet complet, așa cum a fost el configurat din fabrică.

XPC: Când vom avea parte de primele telefoane care să ofere cameră foto cu zoom optic?
D.O.: Așa cum menționam anterior, performanțele camerelor foto integrate telefoanelor mobile Samsung ating niveluri din ce în ce mai ridicate, iar calitatea lentilelor și a sistemului optic nu face excepție. Deja toate telefoanele cu cameră de peste 5MP lansate de Samsung au zoom optic, iar modelul Samsung SCH-B600 oferă un zoom optic de 3x și un zoom digital de 5x.

XPC: Credeți că telefoanele mobile vor reuși să înlocuiască cu succes playerele MP3 portabile și camerele foto digitale?
D.O.: Este evident că telefoanele mobile Samsung au devenit mai mult decât niște simple unelte de comunicare. Ele sunt dispozitive complexe, care asigură multiple opțiuni de divertisment. De exemplu, o serie largă de modele Samsung, cum ar fi E730, E360 sau E760, oferă experiențe complexe în materie de divertisment multimedia, melodiile preferate putând fi accesate printr-o simplă apăsare de buton! Tastele externe de redare a melodiilor în format MP3, AAC, AAC+, plasate pe clapeta telefonului, evidențiază de la prima vedere vocația muzicală a modelului, iar memoria internă generoasă, de până la 96MB, oferă spațiu de stocare pentru melodiile preferate. De asemenea, compatibilitatea cu căștile Samsung Bluetooth stereo, capabile să redea muzică la distanță prin tehnologia Bluetooth, fac din terminalele Samsung adevărate instrumente multimedia.

Caracteristicile video ale telefonului sunt proiectate pentru a oferi atât o experiență îmbunătățită în timpul utilizării camerei foto digitale, cât și facilitatea de înregistrare video, iar prin funcția unică pe piața de ieșire TV atât imaginea, cât și sunetul pot fi transferate ușor pe ecranul unui televizor pentru a fi împărtășite cu cei din jur.

Telefoanele mobile Samsung aduc un mix de funcții necesare persoanelor care doresc să folosească un singur gadget pentru mai multe operațiuni, iar unele terminale cu memorie internă de până la 4GB, cum ar fi modelul i300x, pot rivaliza cu succes cu playerele curente de MP3.

XPC: 3G-ul pare să fi fost un semieșec. Cât de profitabil credeți că vor fi noile servicii Mobile TV?
D.O.: Din experiența noastră, rata de adoptare a serviciilor 3G a cunoscut o ascensiune mai lentă la început, chiar și pe alte piețe, pentru că tehnologia nu ajunsese încă la stadiul de dezvoltare necesar rulării eficiente a conținutului 3G. Cât despre serviciile Mobile TV, vânzările de terminale compatibile cu această tehnologie nu reprezintă un indicator suficient pentru a estima profitabilitatea acestui nou serviciu. Dezvoltarea tehnologiei 3G depinde în covârșitoare măsură de operatorii de telefonie și de succesul eforturilor lor de a atrage clienți pentru această tehnologie și deci și pentru terminalele 3G. Informațiile cele mai avizate în acest domeniu pot fi oferite de operatorii de rețele, estimăm însă că numărul de entuziaști care vor folosi serviciile 3G va cunoaște

o creştere în perioada care urmează, mai ales o dată cu diversificarea serviciilor prin oferta celui de-al doilea operator de servicii 3G.

XPC: Când vom vedea primele telefoane Samsung cu modul WiFi inclus, necesar putea a accesa Internetul prin intermediul hotspoturilor?
D.O.: Samsung a lansat deja la CeBIT o serie de produse şi tehnologii wireless precum WiBro, care permit deja accesarea Internetului la viteze superioare celor oferite de tehnologia Wi-Fi. Prezenţa unor astfel de telefoane pe piaţa din România este strâns legată de facilităţile oferite de reţelele de telefonie şi de infrastructura de comunicare în general.

XPC: Care sunt cele mai vândute telefoane Samsung, cele cu clapetă, cele de tip slide sau cele clasice, de tip bar? Care este cel mai popular şi mai bine vândut model Samsung?
D.O.: Printre cele mai căutate modele recente este telefonul Samsung SGH-D800, primul model slim slide-up lansat pe piaţa din România, având doar 149mm grosime. A fost creat pentru a oferi o combinaţie maximă de eleganţă şi funcţii performante într-un singur telefon şi este reprezentantul celei mai noi tendinţe de design pentru telefoanele Samsung.

D800 este echipat cu întreaga serie de funcţii de care utilizatorii ar avea nevoie, totul într-un model de grosimea a doar câteva coli de hârtie. Cu D800 poţi să asculţi muzică prin intermediul MP3 playerului încorporat şi să te mişti liber, fără fire, datorită tehnologiei Bluetooth care îi permite conectarea wireless la o imprimantă foto. Deşi dimensiunile lui sunt reduse – are 97x52x14,9mm şi doar 98 de grame greutate -, D800 se poate lăuda cu un ecran LCD mare, 2.12 inch, şi cu o rezoluţie de 240x320 pixeli. De asemenea, se bucură de mult succes modelele SGH-D600, cu design slide-up, şi modelele SGH-E760 şi SGH-E530, cu design clamshell, apreciate mai ales de publicul feminin.

XPC: Deja telefonul mobil a ajuns gadget-ul total. Integrează radio, player MP3, cameră foto-video, programe de productivitate, PIM şi conexiune la Internet. Unde credeţi că se va ajunge în următorii cinci ani?
D.O.: Telefoanele Samsung sunt telefoane premium, cu caracteristici high end, care îi oferă utilizatorului mai mult decât un simplu telefon. Din punctul de vedere al facilităţilor, terminalele includ funcţii pentru utilizatorii de business, care le fac parteneri ideali pentru oamenii de afaceri aflaţi în mişcare, dar şi funcţii de divertisment. De exemplu, telefonul Samsung SGH-E760 prin intermediul tastei M-Button şi al mişcărilor mâinii poate accesa MP3 playerul şi camera digitală, care devin astfel mai la îndemână ca oricând. Tot cu ajutorul mişcărilor mâinii pot fi controlate şi funcţii precum navigarea prin lista de melodii în timpul folosirii MP3 playerului sau deplasarea personajelor pricipale din jocurile Java incluse în softul telefonului. M-Button permite, de asemenea, accesul la o altă funcţie inovatoare şi amuzantă a telefonului – Cutia de Ritmuri. Următorii ani vor aduce cu siguranţă terminale cu funcţii dedicate ce vor putea profita de noile standarde de comunicare precum WiMAX şi HSDPA, iar o dată cu dezvoltarea de conţinut şi promovarea serviciilor de către operatori Samsung este pregătită să ofere terminale care să acopere toate nevoile tehnologice ale cumpărătorului, într-o convergenţă digitală completă.

XPC: Cum vedeţi rezolvarea problemei autonomiei în viitorul apropiat, noile terminale având un consum de curent din ce în ce mai mare?
D.O.: O dată cu evoluţia tehnologică, terminalele îşi vor spori eficienţa, având din ce în ce mai multe funcţii performante şi menţinând consumul la un palier constant. HAT va continua şi pe viitor să ofere pe piaţa noastră terminale Samsung performante, inclusiv din punctul de vedere al autonomiei bateriei, de pildă, modelul E760, deşi este foarte ergonomic (88x44x22.5mm, 88 de grame), are o autonomie a bateriei de până la 280 de ore în stand by şi de 6.6 ore în regim de convorbire. Z140 dispune de o autonomie de până la 300 de ore în regim de aşteptare şi până la 4 ore de convorbire în reţelele GSM.

XPC: Când va fi lansat modelul Z560, ţinând cont că este practic primul terminal HSDPA anunţat? Ţinând cont că Samsung a anunţat această facilitate înaintea liderilor pieţei, acest lucru înseamnă că această companie crede în adoptarea rapidă a noului standard?
D.O.: La nivel mondial, acesta este practic următorul pas tehnologic, de amplificare a vitezei de transfer de date, la un nivel compatibil cu cel prin intermediul sistememlor clasice. Samsung demonstrează încă o dată lidership-ul în materie de tehnologie, prin modelele lansate. Pe piaţa românească HAT este gata să sprijine operatorii în dezvoltarea acestor servicii, oferind terminale compatibile pentru clienţii lor.

XPC: SPH-B5200 este un terminal mobil cu un design deosebit destinat jocurilor, din păcate disponibilitatea lui regăsindu-se doar pe piaţa asiatică. Există şansa lansării unui telefon similar şi pentru zona europeană în general şi România în special?
D.O.: Modelul SPH-B5200 a fost creat pentru distribuţia pe alte pieţe decât cea europeană. Dintre telefoanele Samsung lansate în România, E760 ofera funcţii inedite de divertisment cu ajutorul Cutiei de Ritmuri. Urmărind mişcările mâinii, E760 emite o serie de sunete ritmate care pot alcătui propria melodie, transformând utilizatorul într-un adevărat percuţionist. În materie de jocuri, aplicaţiile Java cu grafică de înaltă definiţie fac acum parte din dotarea standard a fiecărui model Samsung.

SOLUŢII ROMÂNEŞTI PROFESIONALE

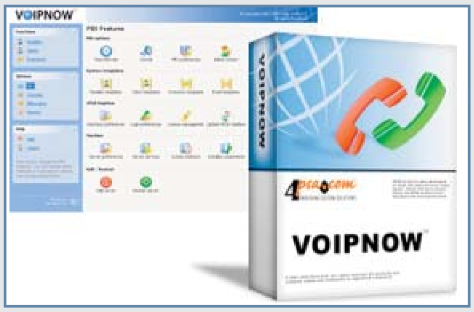
4PSA VoIPNOW

Dezvoltat în România, 4PSA VoipNow, primul Control Panel VoIP destinat furnizorilor de servicii Internet şi găzduire Web, a fost lansat oficial după o perioadă îndelungată de testare, a anunţat Rack-Soft, dezvoltator de soluţii software pentru servere şi centre de date. 4PSA VoipNow este o soluţie software de telefonie, proiectată pentru sistemele de operare Linux, care le va permite furnizorilor mici şi medii de servicii Internet şi găzduire Web să fructifice oportunităţile oferite de răspândirea conexiunilor de bandă largă.

Aplicaţia software poate fi instalată în mai puţin de zece minute şi se administrează cu ajutorul oricărui browser Web. Cele patru niveluri de administrare - pentru furnizori, reselleri, clienţi şi utilizatorii posturilor telefonice - oferă maximum de flexibilitate. Managementul pe mai multe niveluri permite adoptarea modelelor de distribuţie tradiţionale pe piaţa serviciilor Internet.

Încă de la prima versiune, 4PSA VoipNow oferă suport pentru funcţii avansate de telefonie, precum rutarea apelurilor, cozi de apeluri configurabile, conferinţe dinamice, înregistrarea apelurilor, voicemail, apeluri în aşteptare, transferul apelurilor, filtrarea apelurilor, redirecţionarea interlocutorului etc. Produsul implementează funcţiile de telefonie folosind Asterisk, cea mai avansată soluţie PBX Open Source. Cu ajutorul 4PSA VoipNow, furnizorii vor putea răspunde direct cerinţelor particulare ale clienţilor fără să sacrifice din flexibilitatea sau profitabilitatea soluţiei. Spre deosebire de centralele telefonice hardware, soluţia PBX Rack-Soft se poate extinde mult mai rapid, o dată cu compania. Totodată, centrala telefonică software poate accepta foarte uşor interfeţe şi protocoale noi de comunicaţie, nefiind necesară înlocuirea echipamentului. Serviciile de tip "hosted VoIP" vor cunoaşte un ritm de dezvoltare accelerat, iar 4PSA VoipNow acoperă o nişă importantă pe piaţă.

www.rack-soft.ro





NOKIA E61

E-MAIL LA PURTĂTOR

Pentru cei dependenţi de e-mail sau pentru cei ale căror activităţi se bazează în mare măsură pe poşta electronică E61 este terminalul care le furnizează mesajele electronice oriunde s-ar afla.

STATISTICILE OFICIALE INDICĂ FAPTUL CĂ NOKIA este marca cel mai bine vândută la nivel mondial în ceea ce priveşte telefonia mobilă. Chiar şi în România compania finlandeză se bucură de un mare succes, iar sondajul pe care noi l-am realizate pe www.xpc.ro a reflectat tocmai acest lucru. În aceste condiţii, nu am putut rezista tentaţiei de a prezenta unul dintre cele mai recente şi mai interesante telefoane inteligente Nokia. Este vorba de modelul E61.

CUVÂNTUL-CHEIE: E-MAIL

Am auzit diverse persoane care, văzând acest model pentru prima oară, se întrebau dacă nu cumva s-au apucat cei de la Nokia să producă Blackberry. Dincolo de umorul întrebării, asemănarea fizică şi funcţională dintre cele două tipuri de terminale mobile este evidentă. Şi aceasta datorită, în primul rând, tastaturii QWERTY (tastatură standard pentru limba engleză) pe care E61 o include şi care este "vinovată" de lăţimea modelui E61. Acest aspect va fi cu siguranţă şi cel mai controversat. Dacă, pe de o parte, cei care au nevoie cu adevărat de un dispozitiv mobil specializat pe e-mail vor aprecia acest terminal în principal datorită tastaturii, dar şi celorlalte facilităţi orientate în acest sens, pe de altă parte, restul utilizatorilor vor dezaproba probabil lăţimea de aproximativ 70cm, care îl face destul de incomod pentru vorbit.



Cel mai important element care trădează orientarea către e-mail (dar şi alte modalităţi de comunicare textuală precum SMS) este, aşa cum spuneam, tastatura QWERTY. Cei care nu au mai folosit înainte o astfel de tastatură pe un terminal mobil vor avea nevoie de un timp de acomodare până se vor obişnui, însă după aceea tastatura se va dovedi extrem de comodă şi uşor de folosit. Utilizarea acesteia cu degetele mari se dovedeşte cea mai rapidă metodă de scriere.

O altă facilitate în acest sens o reprezintă butonul din imediata apropiere a joystick-ului, care facilitează accesul rapidă la căsuţa poştală. Telefonul conţine setări predefinite pentru o serie de servicii de e-mail precum AOL sau Gmail. Prin intermediul acestora, am putut configura în mai puţin de un minut un cont de Gmail prin introducerea doar a adresei de e-mail, a numelui şi a parolei. Atât timp cât va rămâne conectat, utilizatorul va fi înştiinţat de primirea unui mesaj nou atât printr-un semnal sonor, cât şi luminos. Acesta din urmă este realizat prin intermediul unui LED plasat în colţul din stânga sus al terminalului. Gestionarea mesajelor este de asemenea extrem de facilă: pot fi descărcare şi accesate ataşamente de dimensiuni mari, pot fi şterse mesajele fie doar de pe telefon (păstrându-se doar header-ul care permite redescărcarea ulterioară a mesajului astfel şters), fie atât de pe telefon, cât şi direct de pe server.

CARACTERISTICI

Lăţimea destul de mare a acestui model poate fi trecută cu vederea de cei care apreciază utilitatea tastaturii. Chiar în aceste condiţii, telefonul este destul de subţire şi are o greutate relativ normală pentru un telefon din această clasă, 144g.

Spre deosebire de alte terminale recente, E61 nu este aglomerat cu butoane laterale. În fapt, acestea sunt doar în număr de trei şi sunt plasate pe latura din partea stângă a telefonului. Cele trei funcţii realizate de butoanele respective sunt creşterea, respectiv scăderea volumului şi pornirea înregistrării audio. Cea din urmă funcţie împreună cu tastatura QWERTY şi aplicaţiile

office fac din acest model unul ideal pentru jurnaliști. L-am găsit foarte util, de exemplu, în situația unor conferințe de presă.

Ecranul cu o rezoluție de 320x240 pixeli permite afișare mai multor elemente. Acest aspect este vizibil, în primul rând, în cadrul ecranului principal, unde sunt afișate, datorită acestei rezoluții, șapte pictograme care facilitează accesul rapid la diverse aplicații. În ceea ce privește conectarea, E61 oferă cam tot ce se poate la ora actuală, de la Bluetooth, port infraroșu, WLAN la cablu USB și 3G.

Departe de a fi însă un terminal perfect, și E61 are micile sale lipsuri. Unul dintre acestea este reprezentat de camera foto, care ar fi fost binevenită chiar dacă telefonul este orientat clar către segmentul business. Nu am fost încântat nici de faptul că pentru scoaterea, respectiv introducerea cardului miniSD este necesară ridicarea clapetei. Însă această neplăcere este atenuată de faptul că respectiva clapetă se scoate și se pune la loc extrem de ușor.

SOFTWARE

Ca orice smartphone de la Nokia care se respectă, E61 este bazat pe sistemul de operare Symbian. În acest caz avem de-a face cu versiunea 9.1. Nu vom insista asupra acestuia deoarece l-am prezentat în numerele anterioare. Pe partea de office, E61 oferă programe pentru editarea documentelor, tabelelor și a prezentărilor, toate compatibile cu formatele Microsoft Office și foarte ușor de folosit. Nu lipsesc nici funcțiile de PIM (Personal Information Manager), acest model oferind utilitare clasice precum agendă, notițe, sarcini etc. Și acestea profită de pe urma rezoluției ecranului, aspect vizibil mai ales în modul calendar din cadrul agendei. Tot aici este prezent un utilitar de conversie, cu ajutorul căruia pot fi realizate transformări ale diverselor unități de măsură precum valută, suprafață, energie, lățime, masă, putere, presiune, temperatură, timp, viteză sau volum. Este de la sine înțeles faptul că, fiind vorba de sistemul de operare Symbian, utilizatorul își poate instala orice alte aplicații dorește, acestea găsindu-se din belșug pe site-urile de specialitate.

Browser-ul Web de care dispune E61 include la rândul său o serie de facilități interesante. În primul rând trebuie spus că accesarea link-urilor, căsuțelor de text și rularea paginii pe verticală sau orizontală se fac prin intermediul unui cursor similar celui de pe calculator. Și dacă am amintit de rularea paginii pe orizontală, devine evident faptul că paginile Web încărcate în acest browser nu sunt redimensionate în funcție de rezoluția ecranului, precum în cazul lui Opera Mini, de exemplu. În schimb, pentru o vizionare mai ușoară a paginilor de mari dimensiuni, este afișat un thumbnail care prezintă întreaga pagină la dimensiuni reduse. Prin intermediul acestuia se



va selecta un anumit segment de pagină pe care va fi vizualizat.

ÎN LOC DE CONCLUZIE

E61 este un telefon inteligent destinat și chiar recomandat segmentului business. Facilitățile destinate e-mail-ului sunt principalul atu al acestuia, însă nu trebuie ignorate nici celelalte facilități caracteristice telefoanelor care au la bază sistemul de operare Symbian. Ba chiar și utilizatorul obșnuit ar putea profita de urma lui E61, în măsura în care lățimea terminalului nu ar reprezenta o problemă.

Liviu Mihai

jocuri



Bogdan Bridinel

Români în spaţiu

Statele Unite au America's Army, dar nu trebuie să fiţi geloşi, noi avem Romanians in Space.

Exista o vreme în care orice proiect românesc din domeniul jocurilor, oricât de mic, oricât de nebunesc, oricât de prost gândit sau de condamnat la moarte era, îşi găsea cumva un loc printre paginile revistelor de specialitate de la noi, inclusiv XtremPC, pentru că, pe atunci, ideea părea atât de îndrăzneaţă şi exotică încât toată lumea se simţea obligată să raporteze că "şi românii fac jocuri", de parcă până la momentul respectiv existau temeri că genele noastre ar putea fi lipsite de segmentul de cod ADN care face posibilă această activitate. Între timp, industria românească de jocuri şi-a consolidat suficient de bine poziţia încât să nu mai reprezinte un subiect atât de senzaţional, iar redactorii de jocuri şi-au mai pierdut şi ei din naivitate şi au început să evite proiectele fără nici o speranţă, încropite de câţiva adolescenţi în faţa blocului. În mod ironic, rezultatul este că acum există un proiect românesc despre care se discută mai mult în afara graniţelor ţării decât în interiorul ei.

Există o explicaţie. Noi, după cum spuneam, suntem puţin cam blazaţi atunci când vine vorba despre astfel de întreprinderi şi, oricum, nu prea avem motive să găsim povestea jocului foarte amuzantă, în timp ce restul lumii se poate distra măcar puţin la gândul că şi-ar putea vedea viitorul periclitat de o ţară care nu se poate lăuda în domeniul armelor de distrugere în masă cu nimic mai ameninţător decât stresantul cântec al celor de la O-Zone. Chiar şi Elveţia, singura ţară din lume în care marmotele sunt înarmate cu catapulte uriaşe, pare la prima vedere o ameninţare mai mare.

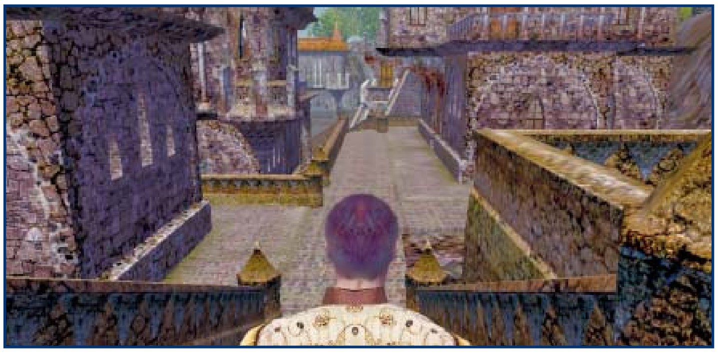
Şi totuşi, conform celor de la 2 Bad Design, noi suntem cei periculoşi. Dacă ne luăm după povestea celui de-al treilea joc al lor (o să-l numim aşa, deşi aşa-zisul prim joc era de fapt un mod de Serious Sam care nu a fost lansat niciodată, iar cel de-al doilea era un joc de multiplayer cu o singură hartă), există undeva un univers paralel în care Nicolae Ceauşescu nu a fost înlăturat de nici o revoluţie, ci a pornit un război în urma căruia a cotropit Statele Unite, iar apoi, în doar zece ani, restul lumii. O sută de ani mai târziu, împăratul Traian Băsescu decide că viaţa pe o planetă fără războaie este plictisitoare, aşa că trece la cucerirea întregii galaxii. De aici se mai întâmplă ceva lucruri, iar Ungaria intră şi ea pe undeva prin ecuaţie ca ultim bastion al luptei pentru libertate, dar cred că v-aţi prins cam despre ce este vorba. Totul sună ca un sketch al celor de la Vacanţa Mare, cu toate lucrurile bune şi cele proaste care derivă din asta. Există ceva umor în textele de pe site-ul 2 Bad, o parte din el chiar cu o doză de subtilitate (textele propagandistice ale imperiului român din poveste sunt construite ca antiteze ale textelor propagandistice ale americanilor de azi), dar, una peste alta, gluma este cam răsuflată.

În afară de asta, nu mă pot abţine să nu remarc că gluma ar fi funcţionat la fel de bine şi fără jocul care este asociat cu ea. Ca site amuzant, Romanians in Space funcţionează cât de cât, dar ca joc este clar că şi-ar pierde caracterul umoristic în acelaşi timp cu factorul de noutate. Şi să cucerească prin calitatea sa mă îndoiesc că va putea, am văzut screenshot-urile de pe site şi mi s-au părut groaznice. Mă consolez totuşi cu gândul că anunţarea jocului nu a generat publicitate negativă pentru ţara noastră, aşa cum mă aşteptam. Se pare că şi restul lumii a înţeles gluma, ba chiar s-a bucurat la ideea că destinul planetei, măcar într-un joc, ar putea fi controlat de altă putere în afară de Guvernul american. Dacă citiţi aceste rânduri, domnule Băsescu, ştiţi ce aveţi de făcut!

ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

BELTION: BEYOND RITUAL

Preot necromant venit din Ucraina

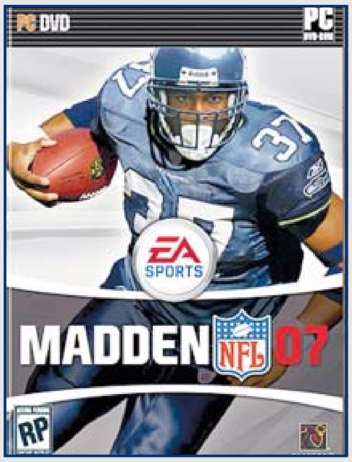


Rostok-Games este o companie necunoscută până acum, cu sediul în Ucraina, care se ocupă cu realizarea de jocuri video pentru PC. Următorul lor proiect se numeşte Beltion: Beyond Ritual şi promite a fi un action RPG 3D neliniar, a cărui acţiune are loc într-o lume de basm medievală. Personajul principal este un preot necromant, slujitor al zeului morţii. Pe lângă propriul sistem de avansare în nivel, zecile de arme sau posibilitatea de a termina jocul în diferite moduri, producătorii ucraineni promit peste 60 de ore de gameplay. Beltion: Beyond Ritual este produs exclusiv pentru PC.

SCHIMBAREA LA FAŢĂ

Haine noi pentru jocurile PC

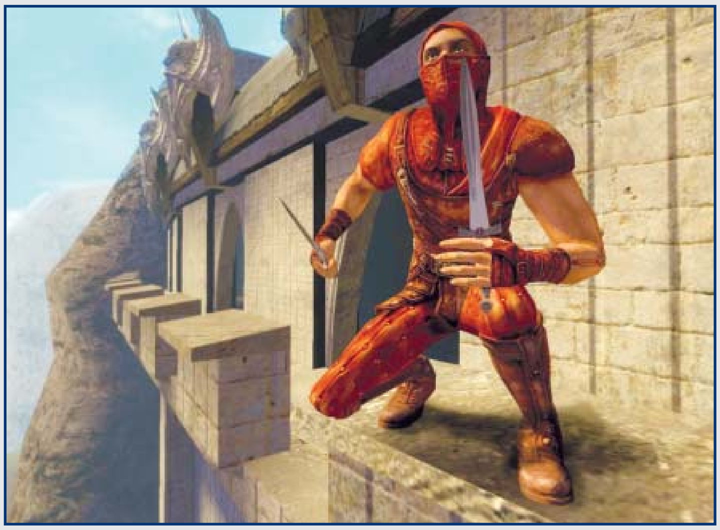
I.E.M.A. (Interactive Entertainment Merchants Association) este o organizaţie nonprofit, parte a Entertainment Merchants Association, dedicată servirii intereselor celor mai mari distribuitori de jocuri video din Statele Unite ale Americii. Aceştia au anunţat dezvoltarea unui nou "pachet de prezentare" pentru jocurile de PC. Astfel, carcasele de DVD vor deveni ambalajul standard în care jocurile PC vor fi oferite spre vânzare în magazinele de profil. De asemenea, partea de sus a copertei, care anunţă că avem de-a face cu un titlu "PC DVD", a fost redesenată. I.E.M.A. a lucrat cu publisheri de top din domeniu pentru a crea noul design al cutiilor pentru viitoarele jocuri de PC. Primul titlu care va beneficia de acest nou design este Madden NFL 07, realizat de EA Sports.



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

Detalii despre multiplayer

Ubisoft a dezvăluit primele informaţii şi imagini referitoare la modul multiplayer al jocului Dark Messiah of Might and Magic. Pe lângă clasicele opţiuni deathmatch şi team deathmatch, Dark Messiah mizează pe inovatorul mod de joc Crusade. Peste 32 de jucători se pot lupta în acest mod, care le va permite acestora să câştige experienţă şi să îşi achiziţioneze noi echipamente în timpul campaniilor dinamice online. Jucătorii se vor putea înrola alături de oameni sau de undead şi alege dintre cele cinci clase de personaje complementare şi cele peste 60 de abilităţi. În timpul luptelor epice online, trupele pot fi desfăşurate pe teritorii extinse, de la întunecatul bârlog al Necromancer-ului, până la Nar-Heresh şi la grandioasa creaţie a oamenilor, Stonehelm. Modul multiplayer din Dark Messiah of Might and Magic este dezvoltat de Kuju Entertainment, lansarea acestui titlu, în versiunea PC, fiind planificată pentru septembrie 2006.



ENGLEZII FAC ACHIZIŢII

Rebellion cumpără tot

Strangelite, realizatorii ultimului joc Starship Troopers, au fost cumpăraţi de publisher-ul britanic Rebellion. Momentan, se pare că cei de la Strangelite lucrează la două noi FPS-uri pentru PC şi console, cel puţin unul dintre acestea bazându-se pe o proprietate intelectuală originală. De asemenea, foştii producători ai seriei Tomb Raider, Core Design, au fost cumpăraţi de acelaşi publisher. Purtătorii de cuvânt din cadrul Rebellion au ţinut să menţioneze că doar personalul şi bunurile fizice ale celor de la Core au trecut sub controlul lor, proprietăţile intelectuale rămânând în posesia Eidos. Rebellion va redenumi studioul, permiţându-i totuşi să termine actualul proiect la care lucrează pentru Eidos.

THE SHIP

Încă un joc prin Steam

Valve au anunțat că vor publica prin Steam The Ship, un nou titlu bazat pe motorul grafic Source, motor ce a stat la baza jocului Half-Life 2. Inițial pornit ca un MOD, The Ship se vrea a fi un M.M.T. (massively mysterious thriller). Acțiunea are loc pe un vas de croazieră în anii 1920, unde jucătorul este invitat de un anume Mr. X să participe la un joc mai puțin obișnuit. Scopurile acestui macabru joc sunt găsirea și uciderea anumitor pasageri. Bineînțeles că și personajul controlat de jucător este la rândul său ținta altor participanți la joc. The Ship va fi lansat prin Steam în această vară, însă va ajunge și în magazinele de specialitate în septembrie.



TOMB RAIDER - 10TH ANNIVERSARY EDITION

Un deceniu cu Lara

Cei de la Eidos au anuntat că vor publica o ediție aniversară a noilor aventuri ale Larei Croft, numită Tomb Raider - 10th Anniversary Edition. Jocul va fi realizat de aceeași companie, Crystal Dynamics, care s-a ocupat și de Tomb Raider: Legend și se pare că nu va fi doar un remake al primului joc din serie, așa cum afirmau unele voci. Versiunea aniversară este produsă pentru PlayStation2, PSP și PC. De la lansarea sa din 1996, seria Tomb Raider a devenit una dintre cele mai de succes mărci din industrie, înregistrând vânzări de peste 30 de milioane de exemplare.

ATLANTIS V

În zeppelin, spre Atlantida

Cine își mai aduce aminte de seria de jocuri de aventură first person începută de Cryo acum mulți ani? Niște foști angajați ai studioului francez s-au reunit sub numele de Atlantis Interactive Entertainment, anunțând Atlantis V, continuarea logică a poveștii. În noul episod, acțiunea este plasată în anii 1930, jucătorii întruchipându-l pe tânărul inginer Howard Brooks. Acesta își va pierde cunoștința în timpul unui zbor în faimosul zeppelin Hindenburg. La trezire, va observa că este singur în tot zeppelinul și va începe să călătorească cu ajutorul acestuia în diferite părți ale lumii (New York, India, Mesopotamia), în căutarea unei misterioase domnișoare arheolog. Rămâne de văzut care va fi legătura cu vestitul oraș acoperit de ape. Lansarea este programată pentru luna octombrie a acestui an.



ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Campionatul nostru mondial

În perioada 30 iunie-2 iulie 2006, Palatul Omnisports din Paris va fi gazda Campionatului Mondial al Jocurilor Electronice, ESWC pe scurt. Spre deosebire de mai cunoscutul World Cyber Games, la ESWC se vor desfășura concursuri la șapte discipline: Counter-Strike, Counter-Strike pentru fete, Quake IV, TrackMania Nations ESWC, Warcraft III, Gran Turismo 4 și Pro Evolution Soccer 5. La aceste probe vor participa 800 de campioni din peste 50 de țări, care se vor întrece în fața unei audiențe formate din peste 15.000 de spectatori. Fondul de premiere se ridică la suma de 400.000$, principalul sponsor fiind NVIDIA. Evenimentul este coordonat de către cei de la Games-Services, o companie de editare și producție media dedicată divertismentului digital. Aceștia se ocupă în mod direct de laturile sportive, logistice și de marketing ale evenimentelor produse și supervizează Electronic Sports World Cup în toate cele 50 de țări participante.

NECROVISION

Medal of Honor + Painkiller



NecroVisioN este noul proiect al polonezilor de la Farm 51, companie înființată de foști membri ai echipelor care au lucrat la Medal of Honor și Painkiller. Acțiunea din NecroVisioN va avea loc în timpul primului război mondial, unde un tânăr american își caută refugiul în cadrul armatei britanice. Ulterior, personajul va realiza că în spatele acestui război se află entități malefice, mult mai puternice decât simplii oameni. Drumul către o lume subterană îi va fi dezvăluit, unde monștri oribili precum vampiri sau demoni îl vor aștepta. Mai mult, la un moment dat, tânărul nostru trebuie la rândul lui să se transforme în demon pentru a avansa în joc. NecroVisioN folosește motorul grafic Pain3D, inițial utilizat de Painkiller, dar îmbunătățit semnificativ.

NEED FOR SPEED: CARBON

Aceeaşi Mărie cu altă pălărie

Electronic Arts continuă linia începută cu Need for Speed Underground, anunţând oficial Need for Speed Carbon, următorul titlu în care operaţiunile de tipul "Pimp My Ride" vor fi mai importante decât cursele şi simularea efectivă. De această dată jucătorul îşi va putea recruta locotenenţii cu care va forma o bandă de piloţi nelegiuiţi. Povestea rămâne cam la fel ca în titlurile precedente: bandele rivale nu vă agreează şi va trebui să le arătaţi "pe teren" cine e cel mai tare din parcare. Găselniţa celor de la EA pentru acest titlu sunt cursele desfăşurate în canioanele vecine oraşului. Bineînţeles că nu vor lipsi nici poliţia şi nici posibilităţile de personalizare a maşinilor. Piaţa zvonurilor promite în jur de 200 de bolizi (printre care şi prototipuri care nu au văzut încă lumina zilei în lumea reală), toate "alterabile" cu ajutorul tehnologiei Autosculpt, care se va ocupa de tot ce înseamnă modificări la maşină (upgrade-uri vizuale sau de performanţă). Jocul este în producţie în studioul EA Black Box din Vancouver, fiind realizat pentru toate platformele posibile (inclusiv PC). Lansarea este programată pentru luna noiembrie a acestui an.



MITIZAREA ELECTRONICĂ

Ciocanul războiului, peste Mythic



În nici un caz nu avem de-a face cu o revoltă de proporţii în cadrul studioului care are în acest moment în lucru Warhammer Online: Age of Reckoning. Dar Electronic Arts s-a hotărât să-şi lanseze propriul ciocan peste Mythic Entertainment şi va cumpăra studioul care, după terminarea formalităţilor de achiziţie, va deveni EA Mythic şi îşi va păstra orientarea spre masiv, online şi multiplayer. Toată afacerea ar mai putea dura până în al doilea trimestru al anului fiscal 2007 şi, ca de obicei, nu ni se spune nimic despre câţi bani au fost implicaţi. Nici prea prea, nici foarte foarte, zicem noi, pentru că Dark Age of Camelot (primul MMO de la Mythic) nu prea a fost un succes de casă, dar le acordăm încredere pentru Age of Reckoning, bazat pe licenţa pen&paper Warhammer. Pe de altă parte, EA ar cam vrea măcar o fărâmă din piaţa dominată acum de World of Warcraft şi îşi face rezerve, probabil, pentru momentele în care un meteorit sau o catastrofă generalizată va distruge toate serverele Blizzard.

LEGEND OF THE DRAGON

Beat'em up pe monitor!

Pentru cine nu ştie, Legend of the Dragon este o serie TV animată cu un incredibil succes la public în ţările vestice (în special în Marea Britanie sau Germania), fiind difuzată în peste 100 de teritorii. Bazându-se pe acest succes, On-Games a hotărât să realizeze un joc video inspirat de povestea din serial. Ceea ce uimeşte sunt genul acestuia, beat'em up, şi platforma căreia îi este destinat: PC-ul. Se ştie că jocurile de acest tip nu au mai fost promovate de ani buni pe PC, consolele fiind considerate mult mai potrivite pentru aşa ceva (exemplul seriei Mortal Kombat fiind elocvent). Cu toate acestea, cei de la On-Games sunt încrezători în şansele lor, promiţând lovituri şi combo-uri numeroase, un sistem de experienţă caracteristic jocurilor RPG, patru personaje jucabile şi multe altele. Jocul este produs de studioul Freak Frog, iar lansarea sa este programată pentru luna septembrie a acestui an.





POTENŢIAL IROSIT (II)

JOCURI ANULATE

Regretăm jocurile anulate nu pentru ceea ce erau la data anulării, ci pentru ceea ce puteau fi. Despre jocuri anulate care aveau mult potenţial, dar şi despre jocuri care n-au avut probleme, însă ne-au făcut să regretăm că nu au fost tot ceea doream noi, în paginile ce urmează.

TOATE LUCRURILE BUNE AU PE undeva şi un efect negativ, iar efectul negativ al accesului foarte rapid la informaţie pe care îl avem în epoca Internetului şi a televiziunii prin cablu este că, uneori, ajungem să avem prea multe informaţii despre lucruri pe care ar fi mai bine să le descoperim un pic mai târziu, la timpul potrivit. Jocurile suferă în mod indubitabil din cauza aceasta. Există jocuri, cum este STALKER acum sau cum a fost DOOM 3 la vremea lui, despre care s-a scris atât de mult încă înainte ca ele să fie lansate şi în privinţa cărora a fost îndreptat atâta optimism necugetat încât ele au fost condamnate practic înainte de a exista. Un joc real nu va putea face faţă niciodată versiunii sale imaginare pe care am jucat-o şi văzut-o cu ochii minţii după ce am citit o avanpremieră entuziastă, aşa că el poate ajunge să fie declarat dezamăgitor chiar şi atunci când nu este deloc rău. Nu se prea întâmplă să visăm ceva "deloc rău", de obicei visăm numai lucruri extraordinare.

Jocurile anulate sunt interesante din acest punct de vedere, pentru că ele nu sunt obligate să se confrunte cu realitatea, aşa că, idealizate, rămân perfecte. Cele mai bune jocuri din toate timpurile sunt cele pe care nu le-am jucat niciodată. Am început acum două luni (înainte de a fi întrerupţi de E3) o listă de jocuri care au suferit tot felul de probleme şi au sfârşit prin a fi anulate, dar care, dacă totul mergea bine, puteau să se dovedească experienţe deosebite. Iată acum alte câteva titluri pe care poate le-aţi uitat, deşi meritau o soartă mai bună, alături de o altă listă, ceva mai comprimată, cu jocuri care ar fi avut acum acelaşi statut legendar, dacă ar fi avut norocul de a fi anulate.

STARCRAFT GHOST

Povestea lui Starcraft Ghost este foarte asemnănătoare cu cea a lui Warcraft Adventures, dar este ceva mai complicată şi se întinde pe o perioadă mult mai lungă de timp. Este vorba, şi în acest caz, despre un joc încadrat într-un gen în care cei de la Blizzard nu sunt specialişti, pentru realizarea căruia s-a apelat la o altă firmă şi la care s-a renunţat la un moment dat, când a devenit clar că nu va putea niciodată deveni profitabil.

Ideea era una fascinantă. În Ghost, jucătorul avea ocazia de a coborî în mijlocul ultraviolentului război din cel mai de succes RTS din toate timpurile - Starcraft - şi nu ca simplu soldat, ci ca ghost, o unitate specială cu puteri paranormale. Starcraft nu este primul joc de strategie care a beneficiat de acest tratament, însă este de departe cel mai potrivit. Luptele din Starcraft nu erau genul epic, de mari dimensiuni, ci comprimate, rapide şi foarte violente, numai bune pentru a fi transpuse într-un joc de acţiune alert şi tensionat. Universul



întunecat al jocului, cu o istorie complicată şi pe alocuri tragică, avea şi el potenţialul de a oferi un decor interesant, iar foarte variatele unităţi care luau parte la acţiune reprezentau, fără îndoială, nişte inamici foarte interesanţi.

Ghost a fost început în colaborare cu Nihilistic Software (producătorii primului RPG Vampire the Masquarade, Redemption) şi urma să fie lansat în 2003. Data de lansare a fost amânată în mai multe rânduri, însă asta nu a îngrijorat pe nimeni, pentru că întârzierile succesive reprezintă un fenomen destul de obişnuit pentru Blizzard. Abia în iunie 2004, când a fost anunţată încetarea colaborării cu Nihilistic, a început să se pună problema că poate jocul nu evolua doar lent, ci şi prost. Blizzard nu a renunţat însă la Starcraft Ghost, ci a cooptat un nou colaborator, Swingin' Ape Studios (producătorii lui Metal Arms, un joc de acţiune pentru console destul de reuşit). Cei de la Swingin' Ape au făcut probabil o treabă destul de bună, pentru că mai târziu Blizzard a achiziţionat studioul, dar se pare că eforturile lor nu au fost suficiente. Deşi au părut mereu optimişti şi le-au oferit multor jurnalişti şansa de a vedea jocul în starea sa neterminată, inclusiv în multiplayer, cei de la Blizzard au decis de curând să renunţe la el.

Neexplicată foarte clar de reprezentanţii companiei, anularea are totuşi sens. Jocul a întârziat mult şi urma să mai întârzie în continuare, iar între timp generaţia de console pentru care era destinat şi-a cam depăşit termenul de valabilitate. Xbox 360 este deja disponibil, iar PlayStation 3 şi Nintendo Wii bat la uşă, ceea ce ridică semne de întrebare în privinţa unui joc destinat pentru Xbox, PlayStation 2 şi Gamecube. În afară de asta, din câte se pare, succesul lui World of Warcraft a copleşit într-o oarecare măsură Blizzard. Este nevoie de un personal numeros pentru a lucra la conţinut suplimentar pentru WoW şi este posibil (dar nu confirmat oficial) ca unele proiecte să fie sacrificate pentru a hrăni MMORPG-ul mamut care susţine din punct de vedere financiar compania. Nu putem spera decât că ideea va fi reînviată cândva în viitor şi că, dacă asta se întâmplă, va fi inclusă în plan şi o versiune de PC.

FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Falimentul unui publisher de jocuri aduce întotdeauna cu sine şi un număr substanţial de anulări, iar în cazul lui 3DO cele mai importante au fost anularea lui Heroes of Might and Magic V, care a fost apoi repornit de la zero de Nival, după ce Ubisoft a achiziţionat licenţa, şi cea a lui Four Horsemen of the Apocalypse, care a îngropat compania aproape cu totul. Four Horsemen atrăsese destul de multă atenţie până la momentul respectiv, pentru că era primul joc exclusiv pentru adulţi produs de 3DO, dar şi pentru că era cel mai scump joc de până atunci al companiei. Bugetul iniţial fusese de opt milioane de dolari, dar nu este clar câţi din aceşti bani fuseseră deja cheluiţi la momentul întreruperii producţiei, cel care a condus proiectul susţinând mai târziu că investiţia nu fusese nici de departe atât de mare.

În teorie, Four Horsemen era foarte impresionant. Jucătorul avea să ia rolul unui arhanghel mai puţin obişnuit, însărcinat să prevină sfârşitul lumii prin distrugerea celor patru călăreţi din titlu, cu ajutorul a trei oameni nu tocmai curaţi la



suflet, dar dotaţi cu puteri supranaturale. Designul grafic era realizat de doi artişti cunoscuţi pentru contribuţia lor la benzi desenate ca Judge Dredd sau X-Men, iar vocile aveau să aparţină unor actori destul de cunoscuţi, printre care Lance Henriksen (detectivul cu voce răguşită din Millenium) şi Traci Lords (cunoscută dintr-o serie de producţii pentru adulţi, dar şi din

SPERANŢELE VIITORULUI

Şi în acest moment există câteva jocuri încă nelansate în privinţa cărora există speranţe foarte mari, poate chiar prea mari. Merită să le menţionăm şi pe ele, dacă nu din alt motiv măcar pentru a ne aminti că sunt totuşi simple jocuri de la care nu ar trebui să aşteptăm imposibilul.

SUPREME COMMANDER

Total Anihilation a fost unul dintre cele mai reuşite RTS-uri din istoria



genului, dar, cu toate acestea, nu se poate spune că direcţia dată de el - confruntări uriaşe, cu toate tipurile de unităţi imaginabile - a fost vreodată urmată, aşa că sarcina de a duce mai departe lucrurile a căzut tot pe umerii creatorului originalului, Chris Taylor. După câte ne putem da seama, acesta a făcut o treabă foarte bună, iar Supreme Commander este chiar mai spectaculos şi mai impunător ca scară decât părintele său spiritual, însă cei care îl declară deja RTS-ul mileniului riscă să ceară prea mult de la el.

BIOSHOCK

Un alt moştenitor spiritual, Bishock, încearcă să reînvie atmosfera întunecată şi construcţia neliniară caracteristice seriei System Shock (pentru mulţi doar o amintire vagă acum, pentru alţii nici măcar atât), iar cei care au avut ocazia să vadă demonstraţia făcută de producători în spatele uşilor închise la E3 s-au declarat foarte încântaţi de ce au văzut. Bioshock a fost declarat de mulţi cel mai interesant joc de la E3 şi se bucură de foarte mult interes acum, sperăm noi, motivat.

SPORE

Este greu, într-adevăr, să nu ne aşteptăm ca Spore să fie cel mai bun joc din toate timpurile, în condiţiile în care premisa sa este atât de nebunească şi de încântătoare. Vorbim despre un joc în care vom putea crea viaţă şi controla dezvoltarea sa de la simplele organisme unicelulare la fiinţe dotate cu gândire, care pot apoi pune bazele unei civilizaţii avansate şi chiar porni să cucerească alte planete. Un joc



deci care are intenţia de a include în el întreg universul. Însă, dacă vrem să îi dăm o şansă, trebuie să acceptăm ca va fi doar un joc.





Melrose Place). Pe lângă tema religioasă, jocul își asigura statutul de joc matur prin includerea unor scene de nuditate (unul dintre personaje era o prostituată cu un costum care ascundea foarte puține), dar mai ales prin gradul foarte mare de violență. Fiecare decor era plin de cadavre și sânge, iar luptele se terminau de obicei cu scene de execuție extrem de sângeroase.

Atunci când au fost scoase la licitație bunurile 3DO însă, nici un publisher nu a vrut să se încurce cu Four Horsemen, probabil pentru că, în condițiile în care jocul nu reprezenta o licență cunoscută și nici nu era gata de finalizare, dacă voiau să facă ceva asemănător puteau la fel de bine să își creeze propriul joc cu temă apocaliptică. Totuși, în 2004, la aproximativ un an după licitația inițială drepturile pentru Four Horsemen au fost achiziționate de o companie înființată de cel care a condus proiectul și la 3DO, Michael Mendheim. Planul inițial era acela de a produce benzi desenate bazate pe povestea jocului, iar la un moment dat chiar să se încerce producerea unui nou joc, pornind de la zero, însă deocamdată tânăra companie pare să dormiteze și nu a avansat în nici o direcție.

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

Atunci când LucasArts a anunțat decizia de a renunța la genul adventure, Sam and Max: Freelance Police nu era singurul joc de acest gen pe care îl avea în producție. Tot în aceeași situație se afla și Full Throttle: Hell on Wheels, care, de altfel, se mai asemăna cu Freelance Police dintr-un punct de vedere: era continuarea unui succes mai vechi al LucasArts, de la apariția căruia (în 1995) trecuse suficient de mult timp încât să existe îndoieli în privința faptului că numărul celor cărora numele le spune ceva este foarte mare.

Exista totuși și o diferență majoră prin faptul că, în timp ce Freelance Police se dorea un adventure clasic, Hell on Wheels era o încercare de a combina un joc de acțiune și unul adventure, în speranța că asta va atrage un public mai larg. Ideea poate fi deranjantă pentru fanii originalului, dar putea să funcționeze, pentru că, oricum, subiectul lui Full Throttle a fost de la început unul foarte potrivit pentru un joc de acțiune (ba chiar existau câteva secvențe de acțiune și în jocul original, însă acestea nu prea erau punctul său foarte, în timp ce, pe de altă parte, povestea este considerată și acum una dintre cele mai reușite întâlnite într-un joc vreodată). În Full Throttle, personajul principal este șeful unui grup de motocicliști dintr-o lume a viitorului cu iz postapocaliptic, în care legea și ordinea sunt mult mai relative decât în lumea noastră, iar lupta pentru dreptate este uneori chiar o luptă la propriu.

Care erau șansele ca Hell on Wheels să fie un joc bun este greu de spus acum. După toate aparențele, integrarea scenelor de acțiune (lupte, dar și întreceri cu motocicleta) cu puzzle-urile tipice unui adventure ieșise destul de bine, iar designul vizual, deși 3D, reușea să păstreze ceva din farmecul originalului. Pe de altă parte însă, în condițiile în care creatorul originalului (Tim Schaffer) părăsise LucasArts, la fel ca mai toți designerii talentați pe care-i strânsese la un moment dat compania, este destul de greu de crezut că scenariul se ridica la înălțimea celui din primul joc. Și este poate mai bine să ne imaginăm că nu a reușit să se ridice la această înălțime, pentru că, dacă a reușit și a fost anulat oricum, asta ar însemna că șefii LucasArts ne-au privat fără nici o remușcare de unul dintre cele mai interesante jocuri pe care am fi putut să le jucăm în ultimii ani.

OUTCAST II: THE LOST PARADISE

Nu se poate spune că toți cei care au jucat Outcast au devenit mari fani ai lui, dimpotrivă, jocul a polarizat într-o anumită măsură opiniile și au fost destule voci care l-au declarat prea superficial și lipsit de variație, însă nici nu se poate nega că pentru mulți el a reprezentat o revelație. Încadrat (ca și American McGee's Alice, despre care vom vorbi în secțiunea care urmează) în acea categorie de jocuri care sunt mai reușite din punct de vedere stilistic și din punctul de vedere al impactului emoțional decât sunt din punctul de vedere al jucabilității efective, Outcast a reușit una peste alta să își facă un număr substanțial de admiratori la vremea sa.

În joc, un om de știință de pe Terra se trezea blocat într-un univers paralel, pe o lume ai cărui locuitori promit că îl ajută să își îndeplinească misiunea și să se întoarcă acasă, dar numai dacă îi salvează de sub tirania dictatorului local. Povestea, deși nu pare foarte originală inițial, evoluează destul de bine, iar jucătorul ajunge în timp să înțeleagă mai bine lumea stranie, dar interesantă pe care se află. Demn de remarcat este și că, pentru vremea lui (1999), Outcast este ieșit din comun prin neliniaritate și vastitatea lumii pe care o pune la dispoziția jucătorului.

Existau toate premisele deci ca partea a doua a jocului să fie cel puțin interesantă, dacă nu chiar să îndeplinească toate visele, rezolvând problemele originalului și menținând părțile bune ale acestuia (de parcă așa ceva s-ar întâmpla vreodată). Însă această parte a doua, intitulată The Lost Paradise și anunțată la scurt timp după prima (un an mai târziu, în 2000), n-a avut o soartă foarte fericită. După doi ani în care toată lumea se aștepta să se lucreze cu spor la el, jocul a fost anulat în condiții neclare, iar compania producătoare (Appeal) s-a desființat. Singura explicație, nu foarte revelatoare și poate puțin demagogică, i-a aparținut unuia dintre foștii conducători ai Appeal, Yves Grolet, care a declarat pe un site dedicat jocului că el a părăsit compania pentru că nu-i plăcea



direcția în care mergea jocul și ar fi dorit să se lucreze mai mult la acțiune și mai puțin la grafică.

AMERICAN MCGEE'S OZ

Puține jocuri se pot lăuda că au creat o imagine atât de sugestivă și de memorabilă încât să se imprime pentru totdeauna în memoria colectivă a jucătorilor, așa cum a făcut-o American McGee's Alice in Wonderland cu imaginea unei Alice dezechilibrate psihic, înarmată cu un cuțit de bucătărie de pe care încă mai curge sânge și cu un zâmbet diabolic, aproape inuman. Este adevărat că jocul în sine era cam liniar și nu foarte palpitant, iar



American McGee nu a mai făcut nimic notabil de atunci și până în ziua de azi, dar Alice a fost o demonstrație de forță creativă suficient de impresionantă încât, atunci când McGee a anunțat un nou joc bazat pe un basm întors pe dos, entuziasmul ni s-a trezit aproape imediat.

Noul basm era Vrăjitorul din Oz, iar jocul avea să prezinte chiar aventurile eroului din titlu, renunțând la Dorothy, Toto și restul distribuției pentru a spune povestea modului în care a ajuns vrăjitorul în situația în care îl găsește povestea. Oz avea să fie prezentat ca un tărâm aflat în război, plin de pericole și cu o atmosferă apocaliptică. Mai multe detalii nu au fost date niciodată, poate pentru că jocul nu a avansat niciodată în producție. American McGee nu a reușit să găsească finanțare, așa că a renunțat în cele din urmă să mai încerce, deși, în paralel, a făcut foarte multe eforturi de a promova ideea. A reușit chiar să îl convingă pe Jerry Bruckheimer, producătorul a foarte numeroase filme de acțiune, să achiziționeze drepturile de transformare în film, dar asta nu a adus prea multe beneficii. Producătorii de film au obiceiul de a cumpăra drepturile de ecranizare pentru o sumedenie de lucruri, fără ca asta să însemne că le vor și ecraniza. De obicei aceste drepturi sunt ținute în rezervă, până când (și dacă) cineva se hotărăște că este un moment bun să realizeze filmul pe tema respectivă. Sumele serioase de bani se plătesc celor de la care au fost obținute drepturile abia atunci când filmul începe să fie produs, așa că simpla obținere a drepturilor nu este foarte costisitoare.

Ca să rezumăm, nici Oz nu prea are șanse să reînvie, în afară de cazul în care Jerry Bruckheimer se trezește într-o zi că îl interesează scenariul cu același nume pe care îl are prin cine știe ce depozit de scenarii pentru zile negre. Aceasta este soarta jocurilor anulate. Apar, ne stârnesc imaginația, apoi se evaporă în neant și ne lasă să ne gândim singuri cum ar fi putut fi dacă totul ar fi mers bine, dacă lumea ar fi fost mai mult cum visăm și mai puțin cum este. Nu este cazul să devenim excesiv de poetici totuși, multe dintre aceste jocuri ascund probabil povești sordide și eșecuri ascunse, iar noi avem, oricum, destule jocuri reale și sănătoase, de care ne putem bucura fără atât de multe zvârcoliri intelectuale.

Bogdan Bridinel

N-AU PUTUT

Fiecare dintre noi are propria listă de jocuri de le care aștepta mai mult decât a primit, iar de cele mai multe ori este vorba despre continuări ale unor serii celebre. Noi le vom evita însă pe acestea - lista este nesfârșită și pe undeva nedreaptă - și ne vom concentra asupra acelor jocuri cu idei originale care, dacă erau realizate așa cum speram, ar fi intrat în istorie și care nu și-au putut împlini întregul potențial. Nu toate sunt jocuri slabe, însă toate au în comun faptul că nu se ridică la nivelul promisiunilor inițiale.

BLACK AND WHITE

Fără îndoială cel mai plin de potențial joc anunțat vreodată (în afară poate de Spore), Black and White a reușit să fie interesant măcar în primă instanță, însă pe termen lung experiența a fost dezamăgitoare și departe de ceea ce ar fi putut fi. Cu o bază tehnologică foarte solidă, jocul punea la dispoziție o lume vastă și destul de interactivă, în care jucătorul avea rolul de zeu pentru locuitori și de stăpân pentru o creatură uriașă ce putea fi învățată să facă fapte bune sau rele, însă în cele din urmă era o experiență destul de superficială. Poate cea mai mare greșeală a producătorilor a fost aceea de a-i da jucătorului o sumedenie de misiuni de făcut, în loc să îl lase să se bucure în liniște de puterile sale și să experimenteze după bunul său plac. Conceptul era în mod evident mai potrivit pentru o structură ca cea a lui The Sims, în care "jucăriile" sunt la dispoziția utilizatorului, iar acesta face ce vrea cu ele.



IMPOSSIBLE CREATURES

Cei de la Relic au spus despre Impossible Creatures că va fi un RTS în care jucătorii vor putea să combine după voie o mulțime de creaturi pentru a obține unele mai performante (cine nu și-ar fi dorit o armată de rechini cu aripi?), însă au uitat să spună că de fapt toate combinațiile dau cam aceleași rezultate, iar mutanții diferă mai mult prin aspect decât prin comportament. O idee genială a fost transformată astfel într-un joc foarte conformist și neinteresant.

URU: AGES BEYOND MYST

Puțini își mai aduc aminte, dar, inițial, cel mai ciudat dintre jocurile din seria Myst fusese anunțat ca fiind chiar mai diferit de celelalte decât a ieșit. El urma să fie un adventure cu multiplayer masiv, în care jucătorii urmau să conlucreze pentru a descoperi misterele unei lumi uriașe și absolut încântătoare vizual, dar în cele din urmă ce a ieșit a fost un adventure ca oricare altul. Nici măcar realizarea grafică nu se ridica la înălțimea celei sugerate de primele imagini.

STAR WARS GALAXIES

Bazat pe un univers foarte iubit și bogat în posibilități, încadrat
într-un gen propice producțiilor grandioase și realizat de o echipă cu multă experiență în domeniu, MMORPG-ul Star Wars a atras imediat atenția atunci când a fost anunțat, însă în cele



din urmă s-a dovedit a fi chiar slab, poate cel mai slab joc din această listă. Colac peste pupăză, jucătorii nu aveau nici măcar satisfacția de a fi jedi, pentru că această clasă era foarte greu accesibilă și suferea de o penalizare aberantă - moartea personajului era permanentă.

ENTER THE MATRIX

Joc de la care poate nu trebuia să așteptăm atât de multe, dat fiind că se afla sub spectrul relației dezastruoase dintre industria filmului și cea a jocurilor, Enter the Matrix părea totuși să aibă o rețetă infailibilă. Niciodată un film nu a fost mai potrivit pentru a fi transformat în joc așa cum a fost Matrix, iar casa de producție nu avusese nici un eșec până atunci. Din păcate, li s-a întâmplat tocmai în cel mai prost moment.

CAESAR IV

Caesar III+1

“Caesar IV are marele merit de a aborda un look imediat recognoscibil de către fanii seriei.”

Strategie



- PRODUCĂTOR: TILTED MILL ENTERTAINMENT
- PUBLISHER: VU GAMES
- WEB: WWW.CAESARIV.COM

DATA APARIŢIEI: septembrie 2006

NUMELE CAESAR REPREZINTĂ ŞI ACUM POATE cea mai iubită serie city-builder din istoria jocurilor, alături de SimCity. Din păcate, producătorul iniţial, Impressions Games, nu mai există, fiind închis de Vivendi în 2004. Majoritatea foştilor membri ai echipei Impressions a format atunci o companie nouă, Tilted Mill Entertainment, lansând Immortal Cities: Children of the Nile.

Deşi Immortal Cities a venit cu câteva idei bune, jocul suferea la anumite capitole, neavând succesul scontat. Atunci cei de la Tilted Mill au hotărât să revină la vechea lor dragoste, seria Caesar, anunţând partea a patra.

Toată mecanica de joc din Caesar III va fi păstrată, producătorii făcând unele adăugiri care se integrează perfect în gameplay. Astfel, va fi readus în prim-plan conceptul de “cetăţeni inteligenţi” (introdus pentru prima dată în Immortal Cities: Children of the Nile), locuitorii viitoarelor tale oraşe fiind acum în stare să gândească şi să ia cele mai bune decizii de capul lor. Pentru a-i mulţumi, jucătorul trebuie să aibă mare grijă când îşi concepe oraşele, micuţii oameni alegând cele mai scurte drumuri către punctele lor de interes, fie acestea depozite de grâne, fie hipodromuri sau circuri. De altfel, vechea reţetă “pâine şi circ” se va aplica şi aici, locuitorii plătind taxele impuse de statul roman dacă sunt mulţumiţi de condiţiile oferite.

Alt punct unde noul Caesar a suferit modificări majore este grafica. Motoarele grafice bidimensionale au fost uitate în negura timpului, bijuteriile 3D dictând acum moda. Efecte precum iluminarea HDR, umbrele procedurale sau vremea variabilă în funcţie de locaţia oraşului administrat nu vor lipsi din a patra încarnare a seriei. Cu toate acestea, producătorii se laudă că jocul va fi perfect jucabil chiar şi pe o placă cu un chipset grafic mai vechi, de tipul GeForce3, însă unele efecte speciale vor lipsi. Chiar dacă jocul a făcut inevitabilul pas către 3D, Caesar IV are marele merit de a aborda un look imediat recognoscibil de către fanii seriei.

Vor exista şi un mod carieră, în care jucătorul va porni de jos şi va putea ajunge în final conducătorul imperiului, dar şi misiuni abordabile separat. Se va păstra echilibrul între misiunile care implică lupta şi cele clasice. De asemenea, nu va lipsi nici modul de joc Sandbox, în care nu vor exista obiective prestabilite, accentul căzând pe construirea şi administrarea oraşului.

Cosmin Aioniţă





Acţiune



“Când ţinta este pusă pe un inamic, jocul intră automat în slow motion.”

PRODUCĂTOR:	MIDWAY
PUBLISHER:	MIDWAY
WEB:	HTTP://E3.MIDWAY.COM/E3_2K6/GAMES/GAME_STRANGLEHOLD.HTML

DATA APARIŢIEI: decembrie 2006

Made in Hong Kong

ORICE FAN AL FILMELOR DE ACŢIUNE a auzit de regizorul chinez John Woo, însă puţini ştiu că acesta este un mare pasionat de jocuri video. Cei de la Midway s-au hotărât să profite de această "slăbiciune" şi i-au propus lui Woo o colaborare. Rezultatul este Stranglehold (sau "John Woo presents Stranglehold", după cum le place celor de la Midway să prezinte proiectul), un titlu realizat în stilul filmelor de acţiune made in Hong Kong.

Povestea jocului o continuă pe cea din filmul Hard Boiled, regizat de Woo în 1992. Inspectorul Tequila, un poliţist care acţionează după sănătosul principiu "shoot first, ask questions later", se întoarce şi în Stranglehold ca personaj principal. Actorul Chow Yun Fat, care l-a jucat pe Tequila în film, îşi împrumută aspectul şi vocea personajului din joc, pentru a mări doza de credibilitate. Ca şi cum problemele pe care le are Tequila cu bandele din Hong Kong nu ar fi destule, acesta primeşte o nouă lovitură de la un mafiot rus stabilit în Chicago, care îi răpeşte fosta soţie.

Inspectorul nu prea are de ales şi începe să-şi "croiască" propriul drum până la vinovaţi. Stranglehold promite unele dintre cele mai intense şi artistice scene de luptă armată care s-au văzut vreodată în jocuri. Personajul central va putea folosi obiectele din mediul înconjurător pentru a realiza diferite manevre menite să-i surprindă pe inamici. Nu va fi uitat nici bullet time-ul (introdus în Max Payne), acesta purtând însă unele modificări aduse de însuşi regizorul chinez. Astfel, în momentele în care ţinta este pusă pe un inamic, jocul intră automat în slow motion, exact ca în filmele lui Woo. Fiecare doborâre artistică a unui inamic va umple o bară, care, odată umplută, îi va permite jucătorului să execute o supermişcare cu care să-şi umilească oponenţii.

Mediul înconjurător va suferi la rândul său modificări substanţiale în timpul unei lupte, obiectele fiind destructibile şi faianţa căzând de pe pereţi. Toate acestea sunt posibile datorită motorului grafic Unreal versiunea 3 şi sistemului fizic Havok. De altfel, Stranglehold este proiectat atât pentru consolele de nouă generaţie (Xbox 360 şi PlayStation3), cât şi pentru PC. Midway a lăsat să se înţeleagă că jocul va beneficia şi de un mod multiplayer, însă nu a dat mai multe informaţii despre acesta.

Aşadar, se anunţă o iarnă fierbinte pentru iubitorii filmelor lui John Woo, Stranglehold având lansarea programată pentru Crăciunul acestui an.

Cosmin Aioniţă

STRANGLEHOLD





TEST DRIVE: UNLIMITED

Simulator

Online, la bordul bolidului preferat

TEST DRIVE ESTE FĂRĂ ÎNDOIALĂ O SERIE DE legendă, apărută acum aproape 20 de ani, primul jocul fiind produs în 1987 de către Accolade. Posibilitatea de a conduce cei mai puternici bolizi ai planetei (Porsche, Ferrari, Lamborghini etc.) prin locaţii care mai de care mai exotice a impus o modă la care mai târziu a aderat şi Need for Speed, serie care, încet-încet, a scos jocurile Test Drive de pe piaţă. Cei de la Atari însă, mirosind câştiguri frumoase, doresc sa reînvie legenda, apelând la Eden Games pentru a produce următorul joc al seriei, Test Drive: Unlimited. Cei de la Eden Games nu pot fi numiţi nişte ageamii în domeniu, angajaţii lor lucrând în trecut la V-Rally şi Need for Speed: Porsche 2000.

Primul lucru care şochează la Test Drive: Unlimited este faptul că producătorii au renunţat la formula clasică a jocului cu maşini în care modul carieră se îmbină armonios cu întrecerile arcade şi multiplayerul în cel mult opt jucători. Test Drive: Unlimited este primul M.O.O.R. (Massively Open Online Racing). Ce înseamnă acest lucru? Unlimited se va juca doar online, iar opţiunile pe care le promit producătorii sunt cel puţin impresionante. Toată acţiunea va avea loc pe insula hawaiană Oahu, locaţie reprodusă exact de către cei de la Eden, care oferă nu mai puţin de 1000 de mile de şosea şi nu numai. La început, jucătorul va beneficia de o anumită sumă de bani cu care îşi poate cumpăra o casă şi o maşină. Apoi va pleca la bordul noului său bolid în căutare de concurenţi cu care se poate întrece pentru bani. Cursele pot fi create luând în considerare mai mult de 50 de condiţii şi reguli, folosind editorul inclus. Introducerea caselor nu este un simplu moft al producătorilor, jucătorul fiind limitat la spaţiul de depozitare din garajele caselor proprii. Cu alte cuvinte, nu poţi cumpăra maşini dacă nu ai unde să le ţii. Şi dacă tot a venit vorba de maşini, Ferrari, Aston Martin, Dodge, Lamborghini sau Mercedes sună bine? Aceştia vor fi doar câţiva din cei peste 125 de bolizi pe care îi promit cei de la Atari, incluzând aici şi motociclete. Personajul care va reprezenta jucătorul în lumea virtuală din Test Drive: Unlimited va putea fi personalizat, pe lângă opţiunile clasice apărând şi posibilitatea de a-l îmbrăca cu diferite articole vestimentare provenite de la designeri celebri precum Ben Sherman sau Mark Ecko.

Deşi iniţial gândit doar pentru Xbox 360, Test Drive: Unlimited va fi lansat şi pentru PC în această toamnă, încă nefiind clar dacă jucătorii de pe consolă se vor putea întrece cu cei de pe PC pe aceleaşi servere sau vor fi folosite servere diferite. Şi, poate cea mai bună veste pentru noi, românii: pentru a juca Test Drive: Unlimited nu va fi nevoie de plata nici unei taxe lunare, orice cumpărător al jocului având acces imediat la paradisul din Hawaii.

Cosmin Aioniţă



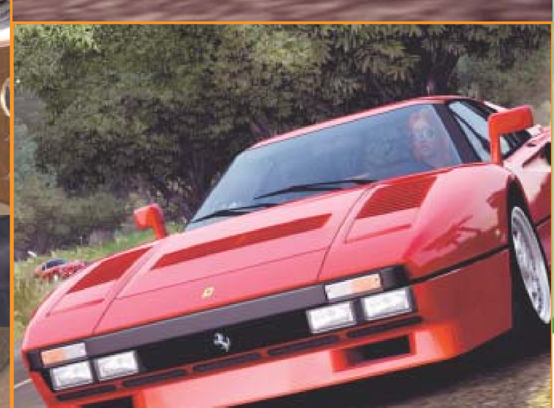
"Test Drive: Unlimited este primul Massively Open Online Racing, producătorii renunţând la formula clasică."

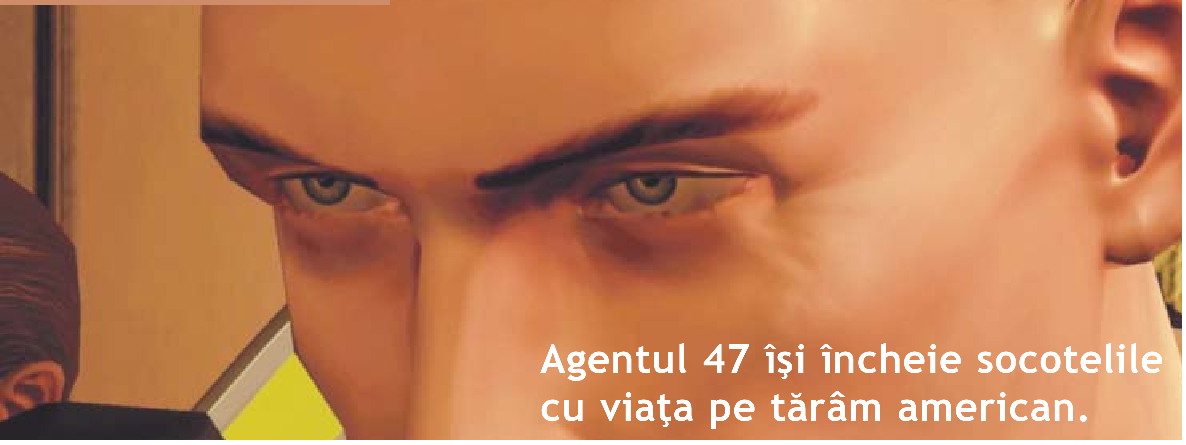
- PRODUCĂTOR: EDEN GAMES
- PUBLISHER: ATARI
- WEB: WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM

DATA APARIŢIEI: septembrie 2006









Agentul 47 își încheie socotelile cu viața pe tărâm american.





PREȚ: 21.14€ • PRODUCĂTOR: IO INTERACTIVE • PUBLISHER: EIDOS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.HITMANBLOODMONEY.COM

HITMAN: BLOOD MONEY

Concurența se poate dovedi fatală.



AGENTUL 47 S-A NĂSCUT ÎN România. Din experimentul de clonare al unui doctor nebun, care de altfel va pieri chiar de mâna creației sale. Iată că, pe lângă sarmale, mămăliguță, femei frumoase și Dracula, acum avem și un asasin plătit pe tapet, ca să ne facem cunoscută țara în lume. Personajul are însă un farmec aparte, o chelie irezistibilă și un cod de bare tatuat pe ceafă, care de fiecare dată mă face să mă gândesc dacă nu se pot inventa metode de tortură pe baza cititoarelor de astfel de coduri. Longevitatea seriei Hitman stă în ineditul protagonistului, iar Blood Money a avut destul de ingrata misiune de a readuce pe linia de plutire jocul, un pic cam scufundat de Hitman: Contracts, considerat de mulți ca fiind mai mult un fel de add-on destul de slăbuț realizat.

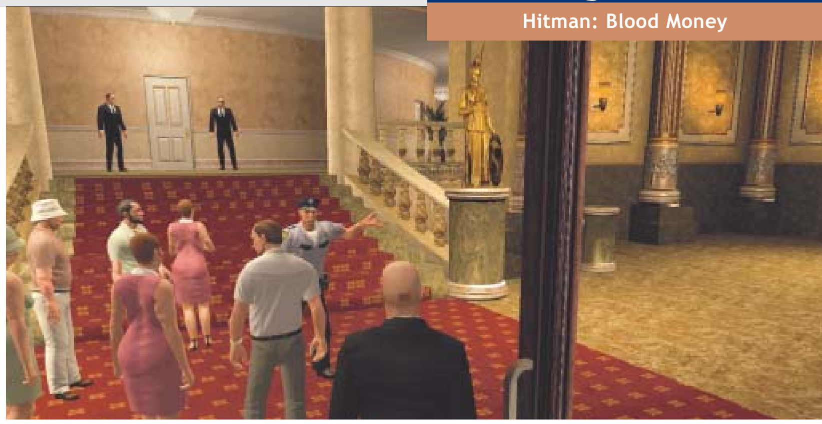
Blood Money spală cu brio păcatele trecutului, dar nu și pe ale lui 47, care se trezește că a rămas singurul în viață din toată organizația, colegii lui fiind sistematic uciși de o agenție rivală. Pe măsură ce își îndeplinește misiunile, el scapă din diverse capcane pentru a-și găsi până la urmă sfârșitul într-un mod stupid sau cel puțin așa ne face povestea să credem. Totuși, pot să vă spun că, dacă aveți răbdare până la finalul finalului, acolo unde se derulează creditele, se dă destul de mult de înțeles că n-am văzut în nici un caz sfârșitul seriei. Mai mult despre elementele intrigii nu poate fi dezvăluit, dar în mod cert s-a pus accent puternic pe poveste, organizată în așa fel încât să țină tensiunea ridicată. Locațiile sunt extrem de variate, chiar dacă am numărat doar o duzină de misiuni. De la misiunea-tutorial plasată într-un parc de distracții abandonat, 47 vizitează festivalul Mardi Gras din New Orleans, se culturalizează la Operă, joacă ruleta rusească într-un cazinou de lux, se infiltrează într-o liniștită suburbie sau la o petrecere deșucheată de Crăciun. Fiecare nivel are o personalitate aparte, iar unele sunt extrem de populate (Mardi Gras este o sărbătoare populară desfășurată în stradă), ceea ce face și mai dificilă eliminarea țintelor.

Modelul de gameplay a rămas în cea mai mare parte același. Asasinul nostru are de eliminat una sau mai multe ținte și eventual de recuperat documente sensibile, poze compromițătoare sau valize pline cu diamante. Metoda de îndeplinire a misiunii poate varia de la a intra cu capul înainte să omorâți tot ce mișcă până la a intra și ieși complet neobservat, ca un adevărat profesionist. Între cele două extreme sunt destul de multe variabile, pentru că 47 nu are la dispoziție doar o gamă imensă de arme. Cuțite, seringi cu otrăvuri și sedative, bombițe cu detonator de la distanță și, evident, nelipsita sârmă de oțel care a devenit un fel de trademark pot fi folosite pentru moduri imaginative de a scăpa de persona non grata indicată drept țintă. Pușca cu lunetă este ideală pentru o eliminare sigură, curată, de la distanță; dar adevărata artă

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Dacă preferaţi băile de sânge, Agentul 47 este dotat cu un impresionant arsenal portabil.











este să te apropii nedetectat de victimă şi să o strangulezi; sau îi pui otravă în gogoşi. Eventual, un candelabru poate să se prăbuşească strategic sau o execuţie pe scena Operei poate deveni cât se poate de reală, cam în stilul în care a fost eliminat Brandon Lee în The Crow. Sau pur şi simplu victima poate fi aruncată peste balustradă, unul din elementele nou introduse, atât pe motive cosmetice, cât şi pentru a aduce ceva variaţie în gameplay.

Acum, 47 poate şi să ascundă la spate arma pentru a nu atrage atenţia victimei sau poate folosi cetăţeni pe post de scuturi pentru a se retrage de sub nasul poliţiştilor. A fost pus la punct un sistem de notorietate: toate lucrurile lăsate în urmă la locul crimei influenţează viteza cu care NPC-urile vă recunosc sau devin suspicioase; doar că notorietatea poate fi adusă la zero contra unei sume grăsuţe de bani. Cu aceiaşi bani se pot cumpăra upgrade-uri pentru arme, de la încărcătoare mai mari până la amortizoare performante, laser şi alte accesorii gen vestă antiglonţ, speracle mai bune sau medicamente mai eficiente. Între misiuni veţi fi informaţi din ziar de isprăvile ucigaşe, care reproduce cu fidelitate exact acţiunile pe care le-aţi întreprins; o adăugire interesantă, dar care devine destul de rapid banală.

AI-ul a fost scalat în funcţie de nivelul de dificultate, la fel şi ajutorul primit din partea agenţiei sau numărul de salvări permise. Aceastea din urmă erau oricum inutile, indiferent de dificultate, pentru că jocul beneficiază de un bug care împiedică păstrarea salvărilor din cadrul nivelului. Mulţi jucători s-au izbit şi de crash-uri frecvente în desktop, chiar şi cu recent apărutul patch. Alte ciudăţenii, să zicem, au rămas în continuare, cum ar fi faptul că 47 poate îmbrăca aproape orice outfit într-o fracţiune de secundă, iar costumul lui rămâne pe jos împăturit mai ceva ca la magazin. Inamicii se reped şi ei cu capul înainte, mai ales dacă vă place să aveţi rating Mass Murderer şi sunt copleşitori doar pentru că sunt mulţi şi mai cheamă şi întăriri. În rest, cu puţină atenţie, veţi descoperi rapid pattern-uri de mişcare şi comportament, astfel că va fi destul de uşor să prindeţi un poliţist pe la baie sau după un colţ pustiu pentru a-l scăpa de viaţă şi de uniformă.

INGREDIENTUL MINUNE: O PERSONALITATE ŞARMANTĂ

Ca personaj principal, Agentul 47 iese în evidenţă prin însăşi meseria pe care o practică. Şi Sam Fisher acţionează cam la fel, doar că scopurile sale sunt întotdeauna mult mai nobile şi ajung mereu să salveze lumea de la cine ştie ce catastrofă. 47 este însă un pragmatic: banii sunt cei care contează, comportament, cred eu, potrivit pentru o clonă umană care are ca singură posesiune afectivă în viaţă un canar într-o colivie. Răceala şi detaşarea de cele lumeşti (în afară de verzişori, desigur) sunt ingredientele principale ale personalităţii lui 47, alături de chelia tatuată şi ochii de un albastru tăios.

Ca aspect vizual, Blood Money are în dotare toate ornamentele DirectX9, locaţiile sunt detaliat realizate, dar modelele de NPC-uri sunt limitate la trei, patru feţe şi tipuri de îmbrăcăminte care se tot repetă. Coloana sonoră este realizată de acelaşi Jesper Kyd şi pot spune că am fost absolut surprinsă să fiu întâmpinată în meniul principal de o suavă voce feminină care interpreta Ave Maria. Până la urmă am aflat şi a cui era înmormântarea.

Banii însângeraţi s-au dovedit a fi extrem de utili pentru Agentul 47. Sau cel puţin pentru producătorii IO şi publisher-ul mult încercat Eidos. Să sperăm că Scotland Yard-ul nu-i va lua în vizor pentru sumele încasate din vânzarea Blood Money; oricum, suntem oricând dispuşi să depunem mărturie că sunt bani făcuţi prin muncă cinstită, cu puşca la ochi şi cu sârma la beregată. Hitman: Blood Money îşi merită din plin onorariul.

Anda Drăgnuţă

PRO

- libertate de alegere: stealth sau asasinat în masă
- arme variate şi upgrade-uri
- rejucabilitate destul de mare

CONTRA

- sistemul de notorietate mai putea fi lucrat
- unele probleme de AI şi de concepţie

JOCURI ALTERNATIVE

- Hitman: Blood Money
- Hitman: Contracts
- Splinter Cell: Chaos Theory

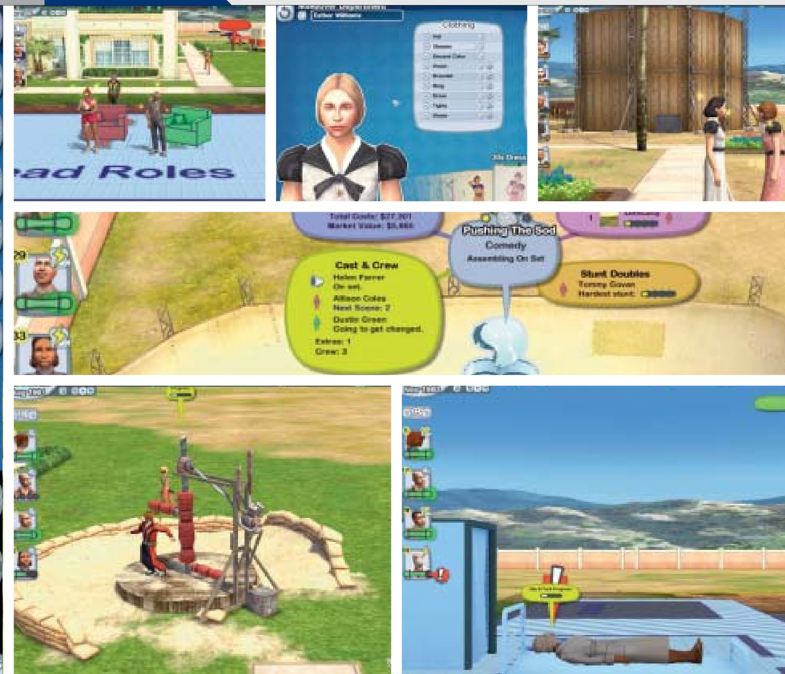
VERDICT

Însângeraţi sau nu, 47 îşi merită banii. Cine ştie, poate acestea sunt ultimele lui misiuni.

8.5



Multe noutăţi şi mai ales cascadori şi FX pentru cinefilii înrăiţi.



PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: LIONHEAD STUDIOS • PUBLISHER: ACTIVISION • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.THEMOVIESGAME.COM

THE MOVIES: STUNTS&EFFECTS



Hollywood-ul n-ar fi Hollywood fără explozii spectaculoase.

ÎN GENERAL, ADD-ON-URILE SUNT mai mult un pretext pentru a smulge din buzunarul jucătorilor alţi câţiva dolari sau euro, fără a oferi însă multe noutăţi peste pachetul de bază. Stunts&Effects face excepţie de la această categorie, pentru că, în spiritul originalului, vine cu de ajuns de multe adăugiri ca să ne ocupe numeroase zile şi nopţi. Iar cascadoriile, efectele speciale, exploziile erau poate exact ceea ce lipsea dintr-un joc care se ocupă cu făcutul filmelor.

După cum clar îi spune şi numele, jocul pune în prim-plan cascadorii şi tot ceea ce fac ei în a dubla scenele periculoase pentru actorii principali. Cum The Movies este tributar sistemului de simulator, veţi avea la un moment dat deblocat un birou pentru angajarea celor care vor să fie arşi, făcuţi bucăţi, înecaţi, mâncaţi de dinozauri sau înghiţiţi de o gură de canal. Atenţie însă, dacă luaţi jocul de la zero, o să treacă muuuultă vreme până ce veţi ajunge la ceea ce are de oferit jocul în plus! În modul Sandbox lucrurile stau ceva mai bine, puteţi începe din 1950, iar primele noutăţi apar cam prin anii '60. Sau puteţi sări direct pe opţiunea ce vă permite să aveţi un lot de clădiri pe jumătate construit, cu diversele opţiuni noi la un click distanţă.

Cascadorii intră şi ei la categoria actori şi au două atribute în plus: abilităţile "artistice" şi condiţia fizică, sănătatea esenţială pentru reuşita scenelor periculoase. Există şi un spital care îi poate aduce în stare de funcţionare, dar perioada de refacere durează două luni indiferent de răni, astfel că un film poate fi foarte bine pus pe butuci dacă nu aveţi oameni de ajuns. Pentru creşterea abilităţilor au fot imaginate câteva clădiri cu nume sugestive: Spartan Torture, Baptism of Fire şi Danger Dojo. Cascadorul poate ieşi de la antrenamente mai mult sau mai puţin jumulit, aşa că aveţi grijă să existe spitalul menţionat. De asemenea, în cazul dublurilor, atenţie să semene cu actorii înlocuiţi, îi îmbrăcaţi la fel eventual, pentru că astfel de detalii influenţează nota finală a filmului. De altfel, toate aceste chestii mici ce trebuie luate în considerare adâncesc enorm de mult micromanagementul jocului, de ajungi să nu te mai poţi bucura de cel mai tare film cu Godzilla pentru că PR-ul a fost execrabil, cascadorul a ratat o fază, vedeta X este în clinica de operaţii estetice şi, colac peste pupăză, s-a prăbuşit platoul unde se filma.

Alături de cascadori şi tot ce implică ei, au mai fost adăugate noi platouri adaptate noilor scene: coborâre din elicopter, ciocniri de maşini, căderi simulate, ecrane albastre şi verzi pentru adăugarea de efecte speciale, costume adaptate epocilor şi monştrilor din filmele science-fiction, machiaje adecvate sau efecte atmosferice pentru o scenă "creepy" de film horror cu adolescenţi mâncaţi de vii. Şi, în final, avem parte şi de un sistem liber al camerei, care permite întoarcerea perspectivei, setarea unei poziţii de început, de final sau anumite comportamente. Nu e chiar zborul pe macara, dar ajută la o planificare mai exactă. Au fost intrduse chiar şi categorii speciale de premii pentru cele mai explozive faze.

Şi interfaţa a beneficiat de atenţie, fiind adăugate schimbări destul de subtile, dar care ajută la o navigare mai simplă în meniuri. Coloana sonoră şi aspectul grafic sunt cam aceleaşi, deci în continuare veţi experimenta miniblocaje când un film sau un scenariu au fost finalizate şi sunt gata să intre în producţie.

Dacă originalul v-a plăcut, în mod cert Stunts&Effects merită încercat. Adaugă foarte mult conţinut şi în acelaşi timp îmbunătăţeşte anumite aspecte ce au fost criticate iniţial. Să faci filme este ceva mai amuzant ca în The Movies, aşa că pregătiţi-vă rezerve de timp şi răbdare!

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Cu o treaptă peste original, dar şi cu mult mai mult micromanagement.

8.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Reprezentare grafică simplistă, însă jucabilitate deosebită





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** KUJU ENTERTAINMENT • **PUBLISHER:** CODEMASTERS • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SENSIBLESOCCER2006

SENSIBLE SOCCER 2006

Atenţie, sensibil la fotbal!

SĂ DĂM TIMPUL UN PIC ÎNAPOI ŞI să ne oprim în anul 1992. Sensible Soccer era lansat de către cei de la Sensible Software, o companie înfiinţată în 1986 de Jon Hare şi Chris Yates. Un an mai târziu, aceeaşi companie lansa Sensible World of Soccer, o versiune îmbunătăţită a originalului, care încerca să cuprindă cât mai multe divizii şi campionate internaţionale, România nefiind nici ea uitată la acea vreme. După câteva update-uri, apare Sensible Soccer 98, o încercare timidă de a face pasul înspre 3D. Gameplay-ul simplist al seriei nu a mai făcut însă faţă atacului giganţilor de la EA Sports, seria Sensible Soccer fiind abandonată.

Cu toate acestea, Codemasters, actualii deţinători ai licenţei, s-au hotărât să mai rişte încă o dată, studioul britanic Kuju Entertainment fiind însărcinat cu readucerea seriei în atenţia publicului. Îmbucurător era şi faptul ca Jon Hare, unul dintre designerii iniţiali ai seriei, era la rândul său implicat în proiect.

Întrebarea care se punea era dacă noul Sensible Soccer va reuşi, în noile sale straie 3D, să reproducă gameplay-ul şi atmosfera vechii serii sau va eşua lamentabil aşa cum a făcut varianta 98.

Răspunsul este în mare pozitiv, Sensible Soccer 2006 fiind din multe puncte de vedere succesorul ideal pentru seria care a scris istorie în anii '90. Jucătorii de FIFA sau Pro Evolution Soccer vor rămâne şocaţi la primul contact cu acest joc. Nimic din ce au învăţat ei pe parcursul anilor nu se aplică aici. Sensi (nume de alint pentru Sensible Soccer) este complet altceva: un joc arcade, rapid, unde doar trei taste fac legea (pasă, şut, sprint) şi care, "întâmplător", se foloseşte de aceleaşi reguli de bază ca şi fotbalul real. Însă tocmai acesta este marele avantaj al acestui titlu: nu trebuie să fii un microbist înrăit că să te poţi bucura de acest joc.

Din păcate, Sensible Soccer 2006 nu mai beneficiază de aceeaşi bază de date imensă din anii '90, doar naţionalele mai importante şi echipele de club din campionatele puternice fiind incluse. Nici jucătorii nu au numele corect, spre exemplu, (Michael) Owen devenind Owan. Însă această stâlcire voită a numelor se potriveşte ca o mănuşă stilului grafic amuzant propus de Sensi 2006, în care jucătorii cu capul mare şi cel shading-ul (procedeu de umbrire folosit şi în XIII) fac legea. Interfaţa putea totuşi fi ceva mai atrăgătoare, meniurile, în special, fiind la limita suportabilităţii. De asemenea, consider cerinţele de sistem afişate de producători imense pentru grafica pe care o oferă jocul (faptul că Sensi 2006 nu funcţionează pe GeForce4 MX mi se pare chiar de neacceptat).

Jocul mai are de asemenea unele scăpări deranjante pentru un titlu apărut în 2006. La începutul anilor '90, comentariul vorbit nu exista în acest tip de jocuri, însă acum a devenit un standard, standard la care Sensi 2006, din păcate, nu se aliniază. De asemenea, multiplayerul online, care ar fi putut avea un succes imens datorită gameplay-ului accesibil oricui, lipseşte cu desăvârşire. Jocul se poate totuşi juca în 4 persoane pe acelaşi sistem, însă fiecare jucător va trebui să folosească un controller separat (tastatură, gamepad sau joystick).



Probabil că, dacă versiunea 2006 va avea succes, Codemasters va adera la modelul FIFA, lansând câte o variantă nouă în fiecare an. Noi abia aşteptăm versiunea multiplayer online.

Cosmin Aioniţă

VERDICT

Lipsa unei opţiuni adevărate de multiplayer, precum şi unele scăpări în prezentare se fac simţite.

7.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-4 (ACELAŞI SISTEM)



Mecanisme ambulante, djini şi salamandre, zei şi OZN-uri. Aţi fi crezut vreodată că veţi vedea toate acestea la un loc?





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** BIG HUGE GAMES • **PUBLISHER:** MICROSOFT GAMES • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** HTTP://RISEOFLEGENDS.COM

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Un joc legendar se întoarce într-o nouă prezentare.



VOI ÎNCEPE PRIN A SPUNE CĂ, pentru mine cel puţin, Rise of Nations a fost unul dintre cele mai bune RTS-uri pe care am avut plăcerea să le joc. Sigur, contextul istoric nu era cel mai atractiv cu putinţă, însă mecanica de joc bazată pe expansiunea graniţelor teritoriale şi pe cât mai puţin micro-management al resurselor şi bazelor se potrivea excelent cu stilul meu de joc şi mi-a oferit numeroase satisfacţii, atât în single player, cât şi în multiplayer.

Astfel că aşteptam cu nerăbdare continuarea, mai ales că producătorii păreau să fi ales o cale interesantă de evoluţie pentru joc, renunţând la contextul istoric în favoarea unuia fantastic, ce amesteca elemente steampunk cu magie din 1001 de nopţi şi concepte SF altoite pe mitologia maya. Un cocktail bizar care avea avantajul major de a nu conţine orci sau soldaţi din primul sau al doilea război mondial.

Rise of Legends m-a impresionat din primul moment printr-o secvenţă cinematică introductivă de calitate, după care a continuat la acelaşi nivel cu un filmuleţ in-game care demonstra capacităţile "cinematice" ale engine-ului – manevrarea câmpului de profunzime, lipsync la nivelul microunităţilor etc. Numărul mare de unităţi ce se pot găsi la un moment dat pe ecran face ca ele să aibă un nivel de detaliu mai mic decât al clădirilor, dar asta nu face jocul mai puţin impresionant. Asta poate şi pentru că frumuseţea jocului nu stă atât în numărul de poligoane, cât în conceptul grafic al unităţilor şi clădirilor.

Cele trei rase din joc sunt individualizate cu măiestrie: pe de o parte avem Vinci, naţiunea eroului principal, inventatorul Giacomo, care, după cum îi spune şi numele, este inspirată de invenţiile lui Leonardo da Vinci. Orientaţi pe tehnologie, aceştia au clădiri alambicate, metalic-ruginite, decorate cu tot felul de mecanisme, iar campania lor se desfăşoară într-un spaţiu "european" din punct de vedere geografico-vizual.

Pe de altă parte avem Alin, cu varianta Dark, care sunt de factură oriental-deşertică, cu palate încărcate de turle şi minarete şi

SISTEM NECESAR: Pentium 4 2GHz, 256MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)







INGREDIENTUL MINUNE: DOMINAŢIE TERITORIALĂ

Elementul-cheie introdus de Rise of Nations la vremea lui îşi face apariţia şi în Rise of Legends: controlul asupra teritoriului. Fiecare clădire pe care o posedaţi sau o construiţi exercită control asupra unei părţi din suprafaţa de joc, o zonă delimitată de graniţe virtuale. Acelaşi lucru este valabil, fireşte, şi pentru inamic. Unităţile aflate în teritoriul advers suferă un efect numit "attrition" - practic mor de foame sau dor de casă dacă nu le construiţi o unitate specială care să le aprovizioneze sau să le ţină de urât (metaforic vorbind). Pe de altă parte, în teritoriul propriu unităţile îşi pot regenera sănătatea (cu un pic de cheltuială pe research). Nu puteţi construi clădiri decât pe teritoriul propriu (cu excepţia notabilă a garnizoanelor Alin), ceea ce face din controlul suprafeţelor un metajoc strategic care se împleteşte excelent cu confruntările tactice.

unităţi care amestecă focul şi sticla. Iar în finalul apoteotic întâlnim şi Cuotl, al căror focus îl reprezintă jungla şi o mixtură între artificial şi organic, între mistic şi ştiinţific.

Povestea în sine este suficient de captivantă cât să menţină interesul jucătorului mediu pe parcursul celor aproape 20 de ore de joc, dar este puţin trasă de păr pe alocuri. Motivaţia uşor forţată a personajelor şi izul telenovelistic pe alocuri sunt compensate de câteva momente "eroice" peste medie, deci per total este OK. Am apreciat în special faptul că în ultima campanie aveţi ocazia să alegeţi între cele două femei din inima eroului, o alegere dublă în practică, pentru că înseamnă alegerea între tehnologie şi magie.

Urmând un trend destul de vizibil în RTS-uri în ultima vreme, personajele din poveste apar ca "eroi" în acţiunea jocului, cu abilităţi specifice care pot schimba cursul unei bătălii. Ca şi în Warcraft, mi s-a întâmplat rareori să folosesc mai mult de un erou în campania single player (chiar dacă aveam disponibili mai mulţi), dar avantajele evidente m-au forţat să folosesc doi sau chiar trei în multiplayer. Pentru cineva cu mai multă atenţie distributivă decât mine eroii multipli ar putea fi un atu considerabil, dar, deh, eu nu mă mai pot concentra ca altădată.

Implementarea "eroilor" nu este singurul aspect derivativ al Rise of Legends. De fapt, chiar nu am găsit ceva inovator sau original (cu excepţia universului, într-o oarecare măsură). Rise of Legends este în mare parte o evoluţie de la Rise of Nations. Cam la fel cum un individ cu trei mâini, solzi şi puteri telepatice ar fi evoluţia lui Dorel de la parter.

Până şi harta strategică dintre niveluri a fost preluată din Rise of Nations, cu câteva schimbări de suprafaţă, oferindu-vă iluzia unui parcus nonlinear al campaniei. Alegerile sunt în mare parte doar de formă, majoritatea nivelurilor fiind variaţii pe o temă dată, gen "cucereşte oraşul X", "omoară eroul Y", "protejează personajul Z". Cu toate acestea, nu sunt puţine nivelurile interesante fie prin construcţie (asaltul cu trupe aeropurtate la o fortăreaţă cocoţată în vârful unui munte), fie prin poveste (mă gândesc la Valley of the Mad, în care eroul principal o ia razna la propriu şi la figurat şi trebuie protejat).

Avantajul clar pe care îl are Rise of Legends faţă de alte RTS-uri este în multiplayer. Diferenţele majore sau subtile dintre rase generează o varietate de tactici ce duc la confruntări pline de adrenalină al căror deznodământ nu este aproape niciodată evident. La asta ajută şi faptul că hărţile multiplayer au câteva elemente aleatorii care le sporesc rejucabilitatea, plus că jucătorii au la îndemână destule modalităţi de a întoarce situaţia în favoarea lor: "puterile" specifice fiecărei naţiuni sau dominaţia economică, teritorială sau militară, care oferă bonusuri ce pot fi activate la nevoie, gen Cease Fire (armistiţiu), o perioadă de 15 secunde în care nimeni nu poate să atace.

Meciurile multiplayer sunt clar mai alerte şi mai tensionante decât campania single player şi poate tocmai de asta aici ies în evidenţă puţinele minusuri ale jocului: AI-ul puţin cam molâu (dacă adăugaţi un jucător AI sau jucaţi skirmish), mici probleme de pathfinding la unităţile formate din mai mulţi indivizi şi unele dificultăţi de selectare la unităţile aeriene. Nu este nimic grav, dar în focul luptei astfel de amănunte pot face uneori diferenţa dintre victorie şi înfrângere.

Aş menţiona că într-un meci 2 la 2 numărul de unităţi afişate pe ecran plus exploziile aferente pot îngenunchea chiar şi un sistem relativ high end (Athlon X2 3800+, GeForce 7900GT, 1GB RAM), FPS-ul ajungând undeva sub 20. Asta în 1280x1024 (rezoluţia nativă pentru un monitor LCD, dacă este să fim complet trendy) cu toate detaliile la maximum.

Dar, dacă sunteţi fani ai jocurilor RTS, Rise of Legends este cu siguranţă un joc pentru care merită să vă actualizaţi configuraţia calculatorului.

Adrian Dorobăţ

PRO

- univers bizar, dar captivant
- rase individualizate conceptual şi la nivelul mecanicii de joc
- diversitatea tacticilor face multiplayerul o perspectivă foarte atractivă

CONTRA

- unităţile formate din mai mulţi indivizi au uneori probleme de pathfinding, iar unităţile aeriene sunt adesea greu de selectat
- AI-ul joacă un pic prea defensiv

JOCURI ALTERNATIVE

Rise of Nations: Rise of Legends

Rise of Nations

Warcraft III: Frozen Throne

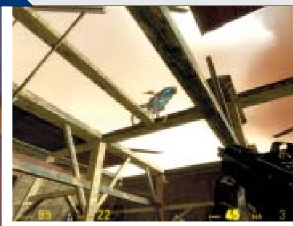
VERDICT

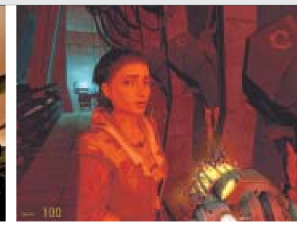
Chiar dacă nu aduce nimic revoluţionar ca mecanică de joc, Rise of Legends este, fără îndoială, cel mai bun RTS din ultima vreme.

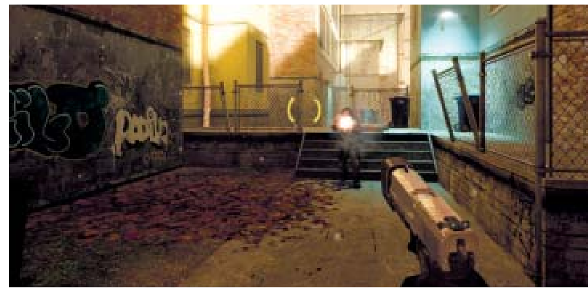
9

Aceiaşi aliaţi, o nouă aventură...











PREŢ: 15€ • **PRODUCĂTOR:** VALVE • **PUBLISHER:** VALVE • **DISTRIBUITOR:** VALVE • **WEB:** HTTP://EP1.HALF-LIFE2.COM

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Un nou episod din viaţa lui Gordon Freeman

HALF-LIFE ESTE FĂRĂ DOAR ŞI poate jocul care a schimbat pentru totdeauna faţa FPS-urilor. Dacă, până la el, acest gen însemna orbecăirea prin nişte catacombe întunecate, împuşcând mutanţi/draci/nemţi şi căutând în disperare chei multicolore, de la Half-Life încoace aproape toţi producătorii au încercat să imprime un anume grad de credibilitate jocurilor lor, fie prin introducerea unui fir epic dezvoltat, fie prin programarea unui AI avansat. Deşi s-a lăsat aşteptat o căruţă de ani, Half-Life 2 a pus din nou punctul pe i la momentul apariţiei sale: a standardizat fizica în timp real în jocurile video, aceasta nejucând doar un rol decorativ, ci fiind folosită de producători pentru introducerea unor puzzle-uri nemaivăzute până atunci.



Durata foarte mare de producţie a unui joc complet, precum şi foamea de nou a comunităţii Half-Life i-a împins până la urmă pe cei de la Valve să apeleze la formatul jocurilor episodice pentru a continua povestea începută în Half-Life 2. Astfel s-a născut Half-Life 2: Episode One (numit iniţial Aftermath), prima parte dintr-o trilogie care, sperăm noi, va elucida misterele seriei.

Acţiunea noului episod începe exact de unde se termina jocul iniţial, citadela Combine fiind pe cale de a exploda. Pesonajul principal, Gordon Freeman, împreună cu aliata sa, Alyx Vance, sunt salvaţi în ultima clipă de către vortigoni. Gordon se trezeşte între ruine, fiind ajutat de Dog, adorabilul robot al lui Alyx, să se pună pe picioare. Secvenţa introductivă a jocului este tipică seriei, încadrându-se perfect în categoria prezentare interactivă, aşa cum se întâmpla şi cu introducerile primelor două jocuri din serie.

Cu toate acestea, nu vă aşteptaţi la nici o revoluţie în materie de gameplay, Episode One nefăcând altceva decât să continue linia trasată de fratele său mai mare. Este adevărat, Alyx îl va însoţi pe Gordon în majoritatea timpului, aceasta comportându-se foarte uman, luptând cu inamicii, cerându-ţi ajutorul când este cazul sau glumind ocazional. Cei de la Valve au considerat, de asemenea, că universul este deocamdată foarte bine închegat, bazându-se în continuare pe armele vechi din Half-Life 2 şi adăugând doar un inamic nou: zombine-ul (o combinaţie cu serioase tendinţe sinucigaşe între un soldat combine şi un head-crab).

Primul episod este împărţit în cinci subcapitole, remarcabil fiind cel de-al treilea, Lowlife, o abordare în cel mai pur stil Valve a veşnicei dileme întuneric + lanternă = zombie.

Impresionantă este în continuare autenticitatea decorurilor, totul pare extrem de real, dându-le jucătorilor senzaţia că se află "acolo", în mijlocul evenimentelor.

La crearea acestui sentiment contribuie din plin şi motorul grafic Source, care îşi dovedeşte, încă o dată, puterea şi versatilitatea. Mult aclamatul HDR, disponibil şi în alte titluri, se regăseşte şi aici.

Principalele avantaje ale implementării realizate de Valve sunt funcţionarea şi pe plăcile capabile doar de Shader Model 2.0 (seriile 9600/9800 de la ATi, spre exemplu), precum şi posibilitatea de a activa opţiunea antialiasing în acelaşi timp cu cea de HDR. Impactul vizual nu este de neglijat, HDR-ul aducând mult farmec unor secvenţe din joc, precum bătălia cu Gunship-ul Combine din podul unei case.

Durata de joc de aproximativ cinci ore este una totuşi decentă, acest nou episod fiind perfect pentru o zi relaxantă de week-end în faţa calculatorului. Pentru cei mai curioşi, producătorii au implementat sistemul de comentarii prezent şi în Lost Coast, oferind detalii tehnice şi nu numai despre realizarea anumitor scene/efecte din acest prim episod.

Concluzia este una singură: deşi nu este Half-Life 3, Half-Life 2: Episode One este un expansion foarte bun, care confirmă încă o dată că jocurile episodice, dacă sunt realizate aşa cum trebuie, pot reprezenta viitorul.

Cosmin Aioniţă

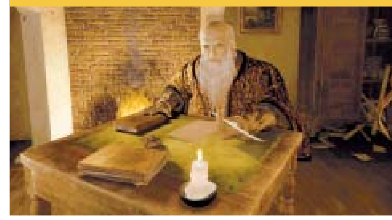
VERDICT

Un prim episod alert şi foarte bine realizat, HDR-ul reprezentând cireaşa de pe tort. **9**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.2GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1









PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** KHEOPS STUDIO • **PUBLISHER:** NOBILIS • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.SECRETS-OF-DA-VINCI.COM

THE SECRETS OF DA VINCI: THE FORBIDDEN MANUSCRIPT

Secretele unui om de ştiinţă

THE DA VINCI CODE, CARTEA LUI Dan Brown, în afară de a stârni diverse scandaluri mai mult sau mai puţin politico-religioase, are un alt merit: a readus în atenţie una din cele mai mari personalităţi ale existenţei umane, savantul, artistul şi inventatorul Leonardo Da Vinci. Jocul de faţă nu are însă vreo legătură nici cu cartea lui Brown, nici cu filmul sau cu titlul de aventură cu licenţă oficială. The Forbidden Manuscript nu face decât să profite puţin de vâlva stârnită în jurul personalităţii lui Leonardo şi iese în evidenţă ca o aventură mult mai reuşită faţă de contrapartida The DaVinci Code (pe care într-adevăr nu-l avem prezentat, dar l-am testat şi nu merita nici măcar trei rânduri scrise, ca să nu mai vorbim de o întreagă pagină).

În ciuda numelui imens, The Forbidden Manuscript este scurt în a-şi dezvălui primul strat al intrigii: la câţiva ani după moartea savantului, mai exact în 1522, protagonistul Valdo este trimis de un angajator necunoscut să recupereze un document de uriaşă valoare, ascuns în casa din Cloux (Franţa), unde Leonardo şi-a petrecut ultimii ani din viaţă. Lucrurile nu sunt însă atât de simple şi complicaţiile se traduc în tot felul de puzzle-uri, totul realizat point-and-click, în spiritul aventurii clasice. De altfel, mediul de joc este static, direcţiile de mers predefinite, dar locaţiile din fericire trec dincolo de casa lui Leonardo (ocupată de o doamnă foarte… amabilă) şi veţi avea de rezolvat enigme în grădină, într-o forjă sau într-o volieră de porumbei. Background-ul şi povestea au meritul de a fi bine înrădăcinate în istorie, casa seamănă bine cu modelul real, pe pereţi atârnă picturi realizate de maestru şi prin diverse locuri sunt răspândite unele din invenţiile sale cele mai celebre: pompa hidraulică, aeroplanul.

Puzzle-urile menţionate se încadrează la două categorii: cele deja standardizate, cu utilizarea obiectului X peste/cu/împotriva obiectului Y, şi minijoculeţe inspirate din ideile şi invenţiile lui Leonardo. De exemplu, pentru a face să funcţioneze o fântână arteziană, trebuie să potriviţi elementele unei pompe pe o diagramă care se află în jurnalul protagonistului. Puzzle-urile au imensul merit de a fi logice şi nu durează prea mult să înţelegi ce trebuie făcut. În sensul în care pentru a scoate miere din stupul albinelor nu este nevoie de diamantul reginei care să fie agăţat în copacul numărul cinci din dreapta şi lipit cu trei fire din blana pisicii în prealabil spălate cu apă de trandafiri. N-o să vă spun cum se scoate mierea, dar vă asigur că acţiunile sunt cât se poate de realiste. Există şi momente ceva mai abstracte, dar cum chimia n-a fost obiectul meu preferat la liceu, n-aş putea spune dacă unele combinaţii între diferite substanţe sunt aberante sau nu.

Nu lipsesc însă nici părţile enervante, cum ar fi momentele în care cursorul nu reacţionează de ajuns de rapid şi se pot rata obiecte importante plasate strategic într-un colţişor întunecat. Plus că inventarul este fracţionat în cinci părţi şi, cum numărul obiectelor tinde spre sfârşit să fie chiar impresionant, este o problemă de prea multe click-uri pentru a găsi cele necesare. Mai există şi momente în care o anumită acţiune nu se declanşează, dar rezolvabile cu mutarea la câteva ecrane mai departe şi revenirea apoi la puzzle-ul cu pricina. După cum am spus deja, grafic vorbind, The Forbidden Manuscript este static, bidimensional, dar peisajele sunt desenate frumos, iar interiorul casei se potriveşte intenţionatei atmosfere de secol al XVI-lea. Cele câteva secvenţe cinematice sunt bine realizate şi îi pun faţă în faţă pe Leonardo şi regele Francisc I, care i-a fost protector. Sunetul şi coloana sonoră au uneori tendinţa de a nu se potrivi cu acţiunea, dar în general fac treabă bună. Adăugaţi aici şi o idee de rejucabilitate din cauza finalurilor diferite, plus o inovaţie, un fel de scală a moralităţii influenţată de cele câteva opţiuni de dialoguri. Rezolvarea puzzle-urilor este recompensată cu puncte ce pot fi folosite pentru a modifica respectiva scală în bine sau în rău, ceea ce deschide sau închide unele direcţii ale poveştii. Oricum, influenţa este minimă şi se face simţită concret abia la final.

Nu avem de-a face cu perfecţiunea aici, dar The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript s-a dovedit a fi mult mai interesant şi mai plăcut decât la prima vedere. Iar faptul că am fost scutită de călugări albinoşi fanatici, de profesori de simbolism şi de urmaşii lui Iisus este un punct în plus, cel puţin pentru mine.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Descoperirea misterelor lui Da Vinci este în mare parte o sarcină plăcută. 7

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Desperados 2: Cooper's Revenge propune un nou motor grafic complet 3D.







PREŢ: 34€ • **PRODUCĂTOR:** SPELLBOUND • **PUBLISHER:** ATARI • **DISTRIBUITOR:** MONOSIT • **WEB:** WWW.SPELLBOUND.DE

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE



O nouă porţie de tactică în timp real cu garnitură de Vest Sălbatic

NU ESTE O NOUTATE FAPTUL CĂ primul Desperados a fost poate cea mai reuşită clonă de Commandos. De atunci şi până acum însă, Commandos a luat-o pe calea FPS-ului, lăsându-le cale liberă nemţilor de la Spellbound şi noului lor Desperados 2. Şi, luând în considerare calitatea incontestabilă a primei părţi, precum şi îmbunătăţirile promise, aşteptam ca această continuare să fie un galop de sănătate pentru Spellbound. Din păcate, nu este chiar aşa.

Desperados 2: Cooper's Revenge reuşeşte, cu mai multă sau mai puţină precizie, s-o dea în bară la mai toate capitolele. Însă ce doare cel mai tare este îngreunarea gameplay-ului efectiv prin diferite metode, pornind de la AI-ul extrem de limitat şi ajungând la interfaţa greoaie şi înceată.

Sincer, nu pot să înţeleg cum inteligenţa artificială a inamicilor a scăzut atât de mult, fiind redusă practic la doar câteva acţiuni predefinite, uşor de învăţat şi exploatat de către oricine. Pe parcursul jocului, nu o dată veţi avea ocazia să omorâţi diverşi inamici, iar camarazii lor, aflaţi la câţiva metri de victime, nici măcar să nu schiţeze vreun gest.

De asemenea, jocul pare mult prea mecanizat de această dată. Abilităţile folosite pentru a trece de anumite hopuri sunt mereu aceleaşi, singurul impediment fiind alegerea combinaţiei corecte la momentul potrivit. Spre exemplu, seducerea unui bandit de către Kate şi apoi doborârea acestuia de către Cooper reprezintă o reţetă ce funcţionează aproape de fiecare dată.
Tot la lucruri rele trecem şi interfaţa, îngreunată şi mai tare de mediul complet 3D în care se desfăşoară acţiunea. Rotirea camerei pentru a prinde cele mai bune unghiuri sau viteza redusă cu care personajele controlate execută o anumită acţiune sunt lucruri care deranjează, fragmentând de multe ori jocul. Nici măcar posibilitatea de a schimba camera din cea clasică într-una la persoana a treia nu ajută prea mult, controlul din acest mod 3rd person fiind greoi la rândul său.

Cât despre partea grafică, Desperados 2 este unul dintre acele jocuri (foarte puţine) care arată mai bine în poze, static, decât în mişcare pe monitor. De altfel, aici pare a fi problema mare a acestui al doilea joc din serie. Motorul şi grafica 3D le-au mâncat probabil mult prea mult timp producătorilor, aceştia neglijând elementele de bază care au făcut din primul Desperados un succes.

Nici firul epic nu stă mai grozav, povestea fiind spusă prin intermediul unor secvenţe cinematice de o calitate îndoielnică, o combinaţie dubioasă de slideshow şi dialoguri mult prea stridente.

Consider că există anumite categorii de jocuri care nu ar trebui să facă niciodată pasul spre cea de-a treia dimensiune, fiind gândite iniţial pentru o reprezentare bidimensională. Desperados 2: Cooper's Revenge nu face altceva decât să confirme această teorie, trecerea la 3D ridicând nişte obstacole noi, pe care producătorii nu au fost în stare să le depăşească. Cu toate acestea, după cum am spus şi la începutul articolului, nu prea există alternative, Desperados 2 fiind singurul exponent recent al genului. Măcar pentru atât merită încercat.

Cosmin Aioniţă

VERDICT

Unele jocuri ar trebui să rămână 2D. Desperados 2 este unul dintre ele.

6.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.9 GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1


PESTE 5 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ţi propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase şi 9 clase diferite. Apoi personalizează-ţi eroul cu sute de combinaţii diferite de tunsoare, ton al pielii şi costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l şi eşti la un clic distanţă de reţeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienţi îţi stă la dispoziţie în limbile engleză, franceză şi germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că eşti novice sau veteran, o lume plină de aventuri şi fapte eroice te aşteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziţie să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aştepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe pentru informaţii live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informaţie obţinută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spaţiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIŢIONALE. SE APLICĂ RESTRICŢII ADIŢIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A şi/sau alte ţări.
Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.
Importator şi distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90











PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** MONTE CRISTO • **PUBLISHER:** CDV/DEEP SILVER • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.MONTECRISTOGAMES.COM

CITY LIFE

Viaţa în marele oraş

SIMCITY A FOST PRINTRE PRIMELE simulatoare de construcţii urbane şi a pus pe tapet standarde care nu pot fi aşa uşor depăşite. Astfel că realizarea unui astfel de joc reprezintă o provocare, iar City Life reuşeşte să facă faţă cu brio. Regăsim în el aspectele esenţiale ale unui city builder, o parte de planificare financiară, numeroase rapoarte în detaliu despre toate elementele, plus un motor 3D care randează oraşul în toată splendoarea lui.

Scopul este clar: construirea unui oraş cât mai frumos, dar şi profitabil din toate punctele de vedere. Cum practica ne omoară de fapt, sarcina nu este chiar uşoară, iar un începător va fi rapid fugărit pentru că tutorialul este aproape inexistent, doar câteva texte şi imagini, nimic interactiv. Jucătorii experimentaţi se vor găsi însă la ei acasă şi vor avea de ales dintre cinci zone de relief cu mai multe hărţi, o parte din ele fiind deblocate pe parcurs. Toată şmecheria este că au fost imaginate (de fapt adaptate după viaţa reală) şase clase sociale care pot sau nu convieţui împreună în acelaşi cartier. Astfel că unul dintre cele mai importante lucruri este aşezarea lor în aşa fel încât în oraş să nu izbucnească răscoale, revolte, bătăi şi alte asemenea conflicte. Nu sunt modelate explicit nici un fel de conflicte rasiale, doar cele între grupurile sociale, lucru totuşi explicabil prin sensibilitatea problemei. Odată înţeleasă mecanica, totul devine extrem de simplu, doar ţelurile scenariului (de la un anumit număr de populaţie până la construirea a X sonde de petrol etc.) rămân destul de greu de atins.

Toate elementele vieţii sunt prezente: case, baruri, restaurante, spitale, parcuri, iar la niveluri mai mari chiar şi poliţie, FBI, centrale electrice şi nucleare şi alte realizări ale societăţii moderne. Evident, trebuie să fiţi atenţi la nivelul poluării şi la o mie şi una de alte probleme, de aceea este bine să vă ordonaţi priorităţile în funcţie de zonele raportate ca având cele mai mari dificultăţi. Atâtea rapoarte diferite în funcţie de fiecare problemă pot fi copleşitoare la început, dar utilitatea lor se vede în timp pentru a reuşi îndeplinirea obiectivelor.

În termeni vizuali, motorul 3D este capabil să redea nebunia tipică unei aglomeraţii urbane moderne. Clădirile îşi vor schimba aspectul în funcţie de clasa socială care le ocupă, la fel şi drumurile pentru a indica cărei categorie de cetăţeni i se pare mai atrăgătoare respectiva zonă. Poate fi folosită şi o perspectivă la firul ierbii, pentru a putea coborî din înălţimile zeieşti de constructor printre omuleţi şi clădiri. Modelele personajelor sunt cam limitate, pe sistemul unei miniarmate de clone care defilează pe stradă, dar acest aspect merita sacrificat parţial în favoarea celorlalte detalii care contează mai mult. Pe termen lung, muzica poate deveni repetitivă şi enervantă, dar există oricând playlist-ul propriu.

Cea mai mare problemă aici pare a fi lipsa de varietate a misiunilor, în ciuda diferenţelor climatice ale zonelor. Este mai greu să ai succes într-o zonă poluată decât undeva în insule însorite, dar reţeta, odată descoperită, este în mare parte identică. Poate că City Life nu se ridică chiar la înălţimea seriei din care se inspiră, dar oricum oferă o experienţă interesantă şi de ajuns de complexă.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Nu foarte inovativ, dar poate fi o experienţă foarte plăcută de construcţie. **8**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Menhire, tehnologie, ofrande şi mult, mult întuneric









PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** SHADOW TOR • **PUBLISHER:** SHADOW TOR • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.BARROW-HILL.CO.UK

BARROW HILL

Trăieşte şi vine după noi!

ECHINOCŢIUL DE TOAMNĂ, TEHNOLOGIE şi arheologie, pietre misterioase, plus o poveste ce împleteşte credinţe păgâne, presupunerile despre menhire şi puzzle-uri bine integrate, iată cam cum ar putea fi rezumat Barrow Hill. Aventură din cap până în picioare şi inspirat dintr-un sit arheologic real, jocul a fost realizat şi publicat de o echipă care nu cred că este mai mare ca redacţia noastră, toate elementele fiind puse cap la cap în ograda proprie, fără ajutorul vreo unui publisher renumit.

Numele locului unde protagonistul se trezeşte singur după o pană inexplicabilă a maşinii vine de la numele unui tumul (mormânt) înălţat în zonă şi păzit de şapte misterioase pietre, menhire, fiecare cu numele şi destinaţia ei. Singurele semne de civilizaţie sunt o benzinărie cu motelul şi cafeneaua aferente, radioul local şi, ceva mai târziu, câteva gadget-uri moderne, utile în puzzle-uri: telefon mobil, PDA, GPS sau un detector de metale. Şi totuşi… la pompă stă o maşină cu motorul pornit, dar fără ocupanţi… cafeneaua are mâncare, dar nu şi clienţi, iar singura persoană în viaţă stă încuiată într-un birou, refuză să iasă, iar halucinaţiile sale vor oferi uneori indicii semnificative. Asta până nu va fi şi ea transformată într-o grămăjoară de resturi, în mod inexplicabil tot ceea ce a mai rămas din oamenii din zona respectivă, arheologi veniţi să dezgroape (la propriu) misterele menhirelor. Pe şantier s-au găsit artefacte, localnicii protestează cum că liniştea locului nu trebuie tulburată, arheologii instalează camere de supraveghere, în timp ce lumea de dincolo îi urmăreşte la rândul ei… aşteaptă…

Ca în majoritatea jocurilor de aventură care se folosesc de o intrigă supranaturală, teama şi suspansul sunt create nu atât vizual (deşi să stai pe întuneric în mijlocul pădurii fără lanternă şi fără o direcţie clară chiar nu este plăcut), cât la nivel auditiv. Paşii protagonistului nu se potrivesc aproape niciodată cu zgomotul din jur. Poate cineva îl urmăreşte din întunecimea copacilor… Cele câteva videotelefoane de pe parcursul jocului au imaginile mereu în urma dialogului, ca în realitate. Din receptorul telefonului din cabina publică se aud incantaţii bolborosite cu o voce ameninţătoare. Bufniţele îşi fac de cap şi aveţi grijă cu cioara din curtea din spate! Grafica nu excelează, dar nici nu deranjează (aş fi preferat însă o rezoluţie ceva mai mare de 800x600), iar vegetaţia este extrem de bine redată, la fel şi cele câteva efecte luminoase ce însoţesc unele puzzle-uri. Cele două secvenţe cinematice alb-negru (destul de bizare la prima vedere) sunt completate de alte câteva filmuleţe similare în timpul jocului, dar care ajung să se repete în mod enervant spre final.

Puzzle-urile sunt integrate destul de firesc în mediu şi necesită, ca de obicei, utilizarea obiectelor corecte în locul potrivit, dar şi nevoia de a deduce anumite lucruri din jurnalele, ziarele sau informaţiile stocate într-un computer (parolat). Nu toate lucrurile sunt necesare, ceea ce are talentul de a induce în eroare destul de des, plus că există şi destule momente în care pur şi simplu nu mai ştii ce să faci şi te apuci să revizitezi toate colţurile, poate se întâmplă ceva sau a apărut un indiciu nou. Cu puţină atenţie, jocul este foarte uşor, mai ales că oferă o relativă libertate de mişcare, cu evenimente care se petrec aleatoriu şi soluţii diferite pentru acelaşi puzzle (cum ar fi codurile de la camerele motelului), plus două finaluri, inevitabil unul corect şi altul incorect. Şi peste toate domină necesitatea de a "reface echilibrul", de fapt esenţa misterului ce înconjoară sit-ul cu tumulul şi cele şapte pietre-gardieni.

Dacă aveţi chef să dezlegaţi un mister cu origini celtice, mistico-păgâne, Barrow Hill este alegerea perfectă. Plus că este proiectul bine realizat de un studio independent, a cărui muncă seamănă foarte bine cu ceea ce se întâmpla cu creaţia de jocuri acum 20 de ani, când calitatea poveştii şi cea a gameplay-ului erau pe primul loc.

Anda Drăgnuţă

VERDICT

Foarte bine realizat de către o echipă minusculă, independentă, dar hotărâtă.

7.5

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 450MHz, 128MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



Primul joc al celor de la Rocksteady Studios este un FPS simplist, dar destul de reuşit.







PREŢ: 50€ • **PRODUCĂTOR:** ROCKSTEADY • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.URBANCHAOSTHEGAME.COM

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE

Haos, violenţă şi poliţişti ai viitorului

ÎNTR-UN MOMENT ÎN CARE întreaga industrie a jocurilor pare să se fi lansat într-o cursă disperată pentru a face totul să pară mai "next gen", mai avansat tehnologic, mai bogat ca buget şi mai ieşit din comun, este interesant să vezi un joc aşa cum este Urban Chaos: Riot Response, simplu, fără pretenţii şi de modă veche în abordare. Deşi a trecut printr-un soi de odisee a schimbărilor în ceea ce priveşte numele său (s-a numit mai întâi Roll Call, apoi Zero Tolerance, pentru ca în final să împrumute numele unui joc de acţiune mai vechi din portofoliul Eidos), jocul nu demonstrează nici un fel de ezitare atunci când vine vorba despre ceea ce vrea să fie: un shooter cu ritm alert şi puţine complicaţii, în care jucătorul trebuie să se concentreze mai puţin asupra contextului şi mai mult asupra propriei performanţe.

Contextul nu este neapărat neglijat. Povestea este relatată sub forma unor ştiri de televiziune care sunt (un alt mic anacronism) filme cu actori adevăraţi în loc de obişnuitele scene realizate pe calculator. Însă nu trebuie să vă aşteptaţi la cine ştie ce profunzimi intelectuale: o bandă de terorişti piromani asediază un oraş al viitorului, iar jucătorul face parte dintr-un grup special de supersoldaţi pregătiţi tocmai pentru a trata astfel de probleme. "Tratamentul" constă, aşa cum poate vă imaginaţi, în cea mai mare parte în împuşcarea tuturor celor care produc probleme.

Armele de bază nu reprezintă nici un fel de surpriză (pistol, puşcă, armă automată etc.), însă există câteva elemente în plus care trebuie folosite pentru a obţine rezultate maxime. Primul şi cel mai important este scutul de protecţie, care, atunci când este folosit, blochează atacurile inamice venite din faţă, încetinind însă deplasarea jucătorului şi nepermiţându-i să folosească armele. Scutul este folosit în mod special în situaţiile în care trebuie salvat un ostatic, pentru că în aceste ocazii nu vă puteţi apropia de terorist (riscul este ca el să execute ostaticul), iar singurele momente în care puteţi trage sunt cele câteva secunde în care el îşi încarcă arma. O altă armă neconvenţională este cea cu şocuri electrice, folosită de la apropiere pentru a paraliza un inamic şi a-l captura viu. Capturarea de vii a şefilor de bandă oferă accesul la niveluri speciale, din care se obţin arme mai bune decât cele obişnuite, aşa că merită încercată.

De altfel, jocul este plin de ocazii de a obţine lucruri în plus prin realizarea unor performanţe speciale care nu sunt neapărat necesare pentru a termina misiunile. Realizarea unui număr de headshot-uri, capturarea unui anumit număr de inamici şi descoperirea unor măşti speciale, ascunse prin niveluri, ca şi terminarea unui nivel fără a încărca nici o salvare sunt metode de a obţine medalii, care la rândul lor oferă diverse avantaje, cum ar fi un scut mai uşor. O idee foarte de modă veche, dar care schimbă mult jocul în bine. În loc să vă aruncaţi înainte şi să încercaţi pur şi simplu să ajungeţi cât mai repede la final, vă veţi trezi abordând fiecare nivel în mod tactic, numărând loviturile în cap şi explorând fiecare colţişor. Ba chiar veţi fi tentaţi să rejucaţi nivelurile în care nu aţi obţinut toate medaliile, pentru a le adăuga la colecţie şi pe cele care lipsesc.

Problema este însă că, oricât ar varia jucătorul lucrurile pentru a obţine totul, jocul devine foarte repede repetitiv. Nivelurile sunt liniare şi, chiar dacă includ personaje cu care puteţi coopera (medici, pompieri, poliţişti), nu au o componentă tactică, aceasta putând schimba lucrurile dintr-un moment în altul. Nu puteţi decât să mergeţi înainte şi să împuşcaţi inamici, ceea ce tinde să devină obositor după o vreme. Totuşi, jucat în doze scurte, Urban Chaos poate fi o experienţă relaxantă şi chiar odihnitoare prin lipsa de pretenţii intelectuale.

Bogdan Bridinel

VERDICT

Terapeutic prin simplitatea sa şi prin ritmul alert, dar în cele din urmă prea repetitiv.

7

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (ONLINE)

DIN ANALELE OPERAŢIUNII GRAMOFONUL

® Cam aşa arată imaginea oficială a Operaţiunii Gramofonul, aşa cum a fost relatată ea în presă (Gardianul, varianta online, pentru a menţiona sursa). Pentru o imagine neoficială citiţi în continuare. Acest articol este un pamflet. Evenimentele şi persoanele descrise în cadrul său sunt complet ficţionale.

- "Surse oficiale au confirmat demararea Operaţiunii Gramofonul, la care participă 104 poliţişti de la toate inspectoratele judeţene. Poliţia dezgroapă securea războiului cu pasionaţii de «file share» pentru că susţine că postarea, descărcarea şi folosirea de materiale protejate de Legea dreptului de autor reprezintă o încălcare a legii."

- Arma secretă a poliţiştilor este "captura de ecran", care constă în fotografierea direct în calculator a monitorului, în timpul descărcării fişierelor în reţea, cu ajutorul programelor oDC sau DC++, prin "file-sharing". Metoda, folosită de poliţişti sub acoperire, este şi un mijloc de probă în instanţă greu de combătut şi a fost utilizată, în premieră, de procurorii din Iaşi.

- Operaţiunea Gramofonul a debutat în forţă şi la Bucureşti. "Mascaţii" au intrat pe fereastră în apartamentul medicului Cătălin Lungu, bănuit de implicare într-o reţea care comercializează CD-uri cu filme şi jocuri piratate. Simultan s-a descins şi la prietena medicului.

Costică Groaznicu îşi şterse cu o batistă fruntea transpirată. Duba poliţiei nu avea aer condiţionat şi să faci o descindere pe căldura asta era o corvoadă cel puţin neplăcută. Şi nici măcar nu era ceva interesant, nu tu curve, să-şi mai clătească şi el ochii, nu tu scandalagii, să iasă cu bătaie şi să mai pişte şi el un pulan la înghesuială. Era o operaţiune din asta cu figuri, inventată de şefi, Megafonul sau cam aşa ceva, unde trebuiau să dibuiască nişte puştani din ăştia care făceau nu ştiu ce drăcovenii pe Internet şi încălcau drepturile nu ştiu cărui autor.

Trecuseră pe la firma de Internet cu o hârtie de la procuror şi un ochelarist de-acolo le dăduse adresa celor pe care un agent sub acoperire îi prinsese în flagrant pe Internet prin metode specifice ultimului răcnet. Cică trebuia să stai toată ziua cu ochii în monitor şi să apeşi pe un buton. Dacă ar fi avut de ales între a-şi petrece ziua în zăpuşeala din maşină şi a pândi pe Internet, opţiunea lui Costică ar fi fost clară. Trebuie să fii prost în cap să stai să te holbezi într-un monitor o zi întreagă, iar treaba cu butonul suna complicat. Mai bine muncă de teren.

Maşina opri în faţa blocului şi Costică descinse greoi din dubă. În spatele lor mai opri o maşină, din care coborî o trupă de mascaţi, sleiţi de puteri, de-abia ţinându-se pe picioare în costumele lor negre, bătuţi în cap de soarele orbitor. Costică era însoţit de colegul lui, Hector Piuliţă, un băiat jovial, de treabă, foarte norocos. Şeful lor, Ţugulan, obişnuia să spună că Hector suferise în copilărie de boala lui Calache, o boală foarte complexă, de la care ori mori, ori rămâi tâmpit. Hector scăpase cu viaţă; aşa noroc vezi mai rar.

- OK, deci la ce apartament trebuie să mergem?, zise Hector, şi el toropit de căldură.

- Apartamentul 21, zise Costică, după ce verifică pe hârtia pe care le-o dăduse ochelaristul. Comentase la început ceva despre dreptul la intimitate al clienţilor, dar în cele din urmă se dăduse pe brazdă şi pricepuse că nu te poţi pune cu braţul lung al legii. Ba chiar zâmbise complice când le scosese adresa la imprimantă.

- Să mergem atunci, spuse Hector şi intră în casa scărilor, urmat de mascaţii care se căzneau cu un berbece imens din fier, pentru spart uşa.

După ce încercară fără succes să intre cu el în lift, se lăsară păgubaşi şi o luară pe scări. Undeva la un etaj superior se deschise o uşă.

- Şşşşşşş!, şuieră Costică şi le făcu semn să se lipească de perete. Grupul se conformă.

După ce văzu că nu se întâmplă nimic, Costică continuă să urce, dar se opri brusc când unul dintre mascaţi strănută zgomotos.

- Şşşşşşşş!, îl apostrofă şuierător Costic. Şi pune mâna la gură când strănuţi!, continuă în şoaptă.

- Da, să trăiţi! aprobă mascatul, tot şoptit.

Şi se ţinu de cuvânt. La următorul strănut puse mâna la gură, lăsând berbecele de metal în grija precară a colegilor săi. Rezultatul fu că aceştia îl scăpară pe scări, de unde începu să se rostogolească în jos cu un dangăt de clopot la fiecare treaptă.

- Şşşşşşşşşş!, încercă Costică să imite un cazan sub presiune. Un mascat mai pirpiriu, care rămăsese în urmă, încercă să oprească berbecele cu piciorul, dar anticipă greşit elanul acestuia şi îl opri cu tibia în loc de talpă. Prin urmare bulbucă ochii şi scoase un icnet care se transformă într-un scheunat agonic, pe care Costică încercă să îl acopere cu un nou "Şşşş!" disperat.

Pirpiriul îşi astupă gura cu palma şi, ţinându-se cu cealaltă mână de tibia cotonogită, începu să ţopăie într-un picior. Pentru scurt timp, pentru că un cetăţean deschise brusc uşa liftului de la etajul respectiv, lovindu-l pe mascat în figură şi propulsându-l din poziţia precară într-un flic-flac dezechilibrat cu şurub şi triplu Axel. După un zgomot de sac de cartofi participând la 50m garduri, se lăsă liniştea.

Costică le făcu semn la doi dintre mascaţi să se ducă să vadă dacă colegul lor mai respiră şi le indică celor rămaşi să se înhame la berbece şi înaintă tiptil până la uşa apartamentului 21. Acolo, tot prin semne le indică să spargă uşa, în timp ce scotea pistolul Carpaţi din teacă.

Mascaţii nu dădură semne de entuziasm. Unul dintre ei îşi drese glasul şi zise şoptit:

- Şefu', ştii, Mielu, băiatu' care a căzut pe scări, el era ăla care a fost la cursul cu tacticile de berbece.

- Hei, nu e o ecuaţie de gradul trei!, se enervă Costică. Ţineţi de el şi loviţi în uşă.

- Ne-ne-ne, clătină din cap unul dintre mascaţi. Nu merge să faci după cum îţi trece prin cap. Ne-a zis nouă la protecţia muncii. Tre' să aplici tacticile ca la carte dacă nu vrei să te accidentezi. Şi noi nu vrem să ne accidentăm, că mâine avem meci de baschet.

Costică scrâşni din dinţi.

- Şefu?, se auzi o voce. Eu zic să încercăm să intrăm pe geam, că e deschis. Îi luăm ca din oală.

Era un mascat care scosese capul pe geamul de pe palier şi calcula din ochi distanţa până la geamul de la bucătăria apartamentului 21.

- OK, corect, mult mai puţin riscant decât să spargeţi uşa, aprobă sarcastic Costică. Faceţi ce vreţi, dar intraţi odată!

Mascatul ieşi pe geamul de pe palier, se întinse până la geamul alăturat şi, într-un echilibru precar, încercă să se strecoare înăuntru. Din păcate, din interior îl privea cu o figură mânioasă o bătrână voinică înarmată cu un polonic.

- Mamaie, mâinile sus, Poliţia!, răcni mascatul.

În replică, bătrâna îl pocni în frunte cu polonicul şi mascatul pică fără drept de apel de la etajul 4. Anii de antrenament îşi spuseră însă cuvântul şi agentul reuşi să se agaţe de marginea unui balcon. Bălăngănindu-se, începu să se ridice peste margine, unde dădu nas în nas cu un puşti de 9-10 ani.

- Maaaaaaaami!, răcni puştiul. E un ninja la noi în balcon!

- Fănel, taci cu prostiile tale, că a început "Tânăr şi neliniştit"!

Fănel strâmbă din nas şi se întoarse către mascat.

- Hei, ninja!, zise. Dodge this.

Şi, punând la gură ţeava cu cornete, îi trase unul direct în ochi. Mascatul urlă şi se prăbuşi restul de trei etaje în tufişurile din grădină, într-un cor de mieunături strivite.

Următorul mascat se ancoră ceva mai bine înainte de a încerca să intre, însă nu fu pregătit pentru oala de ciorbă de lobodă fierbinte şi apetisantă pe care bătrâna i-o azvârli pe piept. Enervaţi de eşecurile agenţilor, Costică şi Hector se repeziră în uşă, descoperind cu surprindere că era deschisă. După o vreme, fură la fel de surprinşi să descopere că proprietara apartamentului, Eufrosina Creangă, nu avea acces Internet, nici cablu şi nici telefon.

În acest timp, locatarul de la apartamentul 12, deranjat de întregul scandal, lăsase "la tras" un DVD cu cel mai recent film al lui Van Damme şi plecase până la Universitate să îi aprovizioneze pe băieţii de la tarabe.

Trăim în România şi asta ne ocupă tot timpul, vorba lui Mircea Badea.

Mizantropul

Unitedmotors

Yes, there may be limits.
We just don't care.





4.518 eur.

La noi, ploua cu oferte atractive.

Se recomanda umbrela la intrarea in magazin.



6990. eur

Noi, clientilor nostri, le vom face promotiile acum cand au nevoie de ele... la iarna...

Preturile nu includ TVA

Unitedmotors

Yes, there may be limits.
We just don't care.

Showroom & Main Office:
Mario Plaza, Calea Dorobanti 172
Sect. 1, Cod Postal: 010582, Bucuresti
Tel: +4.021.231.21.11
Fax: +4.021.231.38.68

Service:
MvAgusta, Cagiva, Husqvarna, Aprilia, Kawasaki, Aeon.
(Sos. Pipera nr. 44, sect. 2) in incinta Complex Pipera intrarea din sos. Pipera
Tel: +4.021.233.21.30



Bluetooth™





Are you searching for mobility?

Your everywhere mobile office!

Desktop Replacement

Mobile Intel® Pentium® 4 processor
15" TFT-LCD XGA
ATI RC300ML Integrated VGA
DVD/CDRW Combo
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 3.2 Kg

Buy and Fly – Super Light

Intel® Centrino® Mobile Technology
14" TFT-LCD WXGA
Intel 855GME Integrated VGA
DVD +/- RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Bluetooth : USI(USB Interface)
Weight: 2.4 Kg

Powerful Mobile Office

Intel® Centrino® Mobile Technology
15" TFT-LCD XGA
Intel 855GM Integrated VGA
DVD -/+ RW Dual Layer
4-in-1 Smart Media Reader
Weight: 2.8 Kg

RHS
Your IT Supplier

Str. Plugarilor nr. 10-14, Sector 4, Bucuresti
Tel.: 021 331 00 67, Fax: 021 331 00 51
e-mail: sales@rhs.ro, web: www.rhs.ro